
EXTRA
Loading
CD-ROM de regalo para PC
EXTRA Nº3
795 ptas.
4,78 €
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS
Venta prohibida a menores de 18 años
8 414090 222600 00003
ESPECIAL VIDEOJUEGOS HENTAI
H - GAMES

FINAL FANTASY IX
SNK Vs. CAPCOM
METAL GEAR GB
DEWPRISM
CHRONO CROSS
LEGEND OF DRAGOON
GUILTY GEAR X
TALES OF ETERNIA
BIO HAZARD ZERO
KOF'99
PARASITE EVE 2
VALKYRIE PROFILE
VAGRANT HISTORY
DRAGON VALOR
FINAL FANTASY MOVIE
GALERIANS
ACE COMBAT 3...

ESTOS SON ALGUNOS DE LOS JUEGOS QUE HEMOS COMENTADO EN EXCLUSIVA ANTES DE QUE EL RESTO DE REVISTAS SUPIESEN TAN SIQUIERA QUE EXISTÍAN...



LA PRIMERA ALTERNATIVA INTELIGENTE



Loading, Agosto de 2000

Editorial

Staff

Dirección General: Mª JOSÉ CASTRO
Coordinador: SERGIO HERRERA
Colaboradores: Francesc Martínez "DevilKen", y Rafael Fernández "Mangafan", José Manuel Fernández "Spidey", Wenceslao Muros "Amano" y Jose Antonio Garcia "Iwakura".
Contenido del CD: JOSÉ GARCÍA, SERGIO HERRERA

Administración: ROSANA JIMÉNEZ
Suscripción: VANESSA RODA 93.477.0250
Director de producción: JOSÉ GARCÍA
Filamación y coordinación de maquetación: GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
Maquetación y Diseño: SERGIO HERRERA
Corrector de textos: FRANCESC MARTÍNEZ
Traductor de japonés: YOSKE SUZUKI

Redacción y administración: Avda. Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: (93) 477 02 50. Fax: (93) 477 22 84.

Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Rotographik, S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Depósito Legal: B-11.747/99

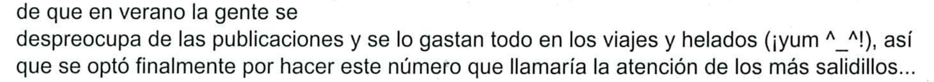


ARES INFORMÁTICA, S.L.
Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ
Directora General: Mª JOSÉ CASTRO
Director Técnico: JOSÉ GARCÍA
Director Adjunto: RAMÓN CARDONA

¡Qué duro es vivir cerca del mar y no poder ir a darse un bañito en estos momentos asfixiantes!! En fin, todo sea por entregar a tiempo...

¡Otra vez con vosotros! Parece mentira que hace poco la revista fuese sólo un proyecto y ahora hayamos lanzado ya 14 números. Pero así es, y eso es algo que debo agradeceros por permanecer ahí mes a mes. ¿Cómo? ¿Que no estáis todos? Ups, se me olvidaba que este número es para adultos...

La idea de hacer este número hentai surgió a partir del hecho de que todos querían unas pequeñas vacaciones. Teníamos dos opciones: hacer dos números de Loading normal (uno de los cuales con artículos que en el momento de aparecer estarían desfasados) o preparar un tercer número extra. Por otro lado teníamos la cosa de que en verano la gente se despreocupa de las publicaciones y se lo gastan todo en los viajes y helados (¡yum ^_^!), así que se optó finalmente por hacer este número que llamaría la atención de los más salidillos...



Como veréis cuando hayáis repasado la revista, no se trata de un número super informativo con mega información de la leshe. Sentimos mucho no haber estado a la altura de los dos anteriores Extras, pero se ha preparado muy rápidamente y tampoco podíamos profundizar demasiado en un mundillo que cuenta con miles de juegos hentai. De todos modos esperamos que el resultado final os agrade lo suficiente y, como no, el elaborado CD que acompaña a la revista, el cual hemos llenado de imágenes junto a una versión un tanto "especial" del conocido programa Mugen. Ya veréis, ya... ^_^

Y hablando del CD, para quienes echen en falta noticias hemos preparado un apartado con vídeos de Final Fantasy IX y King of Fighters 2000. Puede que por no editar la Loading de este mes nos pisen los demás, pero qué queréis que os diga... ¡¡El número 12 será sonado!! Ni se os ocurra perdéroslo u os quedaréis con la información de la competencia (o sea, a medias). Así pues, ahí van esos vídeos.

Estamos donde siempre y como siempre para lo que sea:

LOADING
Avda. Mare de Deu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despí (BARCELONA)

...y una vez más recordaros que hay una página web relacionada con esta revista:

loading.cjb.net

y un canal de irc para chatear con los más enteradillos del mundo del videojuego:

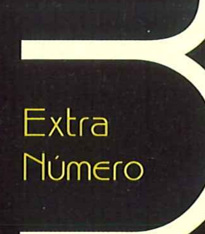
canal **#frikilandia** (accesible desde irc hispano o desde la web)

Ahora... ¡¡A por la Dokan!! (No, no me he equivocado... ~_~).

LOADING... (please wait)

Sergio Herrera


EXTRA
Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS


3
Extra
Número

SUMARIO

INTRODUCCIÓN

¿Pero ¿¡!? DONDE se meten los juegos HENTAIS?









Imágenes de juegos aparecidos en Sega Saturn

Personalmente, llevo en el mundo de los videojuegos desde muy pequeño, apenas desde que comencé a tener uso de razón (o algo parecido, pues mi madre dice que no tengo muchas luces, una expresión cariñosa materna que quiere decir poco mas o menos que te quieren mucho pero que te largues de casa ya) y conozco poco más o menos lo que pasó casi desde sus inicios.

Desde aquel mítico ***Pong*** (que sí es el primer videojuego de la historia, por mucho que digan, o sino, decidme cuál es y aportad pruebas) hasta nuestros días con la realística secuela de ***Metal Gear Solid*** en vías de programación, muchos juegos pasaron por los canales de la historia como auténticas obras de arte.

Curiosamente en pocos de ellos podíamos encontrar un cierto erotismo (ni en las formas cuadradas y sin realismo anatómico de *Lara Croft*), pues aunque se pueda pensar que tal o cual personaje femenino (o masculino, que cada vez son más las chicas que entran en el mundo de los video juegos) pueden considerarse como héroes/heroínas sensuales, rara vez tocan el tabú del sexo en sus guiones.

Si echamos una mirada al catalogo de **PC** en USA y Europa, sólo me vienen a la mente algunos títulos como la saga ***Larry***, de **Sierra**, que de forma graciosa y desenfadada nos contaba las peripecias y aventuras que le ocurrían en la vida de un playboy (más feo que pegarle a un padre, y con ciertas semejanzas con *Torrebruno*) en busca del amor de su vida pasando por todo un catálogo de situaciones picantes y por las camas de varias señoritas con formas de anuncio de yogur.
Otro juego que pueda recordar es un antiguo título de **Opera Soft** (sello español ya desaparecido) llamado ***La Colmena***, y que no era más que un trivial con un panel de ilustraciones de un dibujante español de sobra conocido, y en las que aparecían chicas ligeras de ropa e insinuantes (sin enseñar jamás las partes pudignas).

En otro plano pudimos ver las distribuciones en nuestro país de juegos japoneses como ***Cobra Mission*** o ***Metal & Lace***, que no eran más que algunos de los juegos *hentai* que podíamos encontrar en el mercado Nipón pero distribuidos en nuestro país (incluso el ***Cobra Mission*** estaba en castellano).
Naturalmente somos conocedores de que en Estados Unidos existe un catálogo mucho mayor de juegos "indecentes" en el idioma de *Shakespeare* (ufff, menos mal que tengo la película de ***Shakespeare in Love***, o sería incapaz de escribirlo de memoria) pero que obviamente son una cantidad absolutamente ridícula en comparación a la

INTRODUCCIÓN

inmensa cantidad de juegos que existen en el país del sol naciente.

Y es que nuestros amigos japoneses son unos auténticos genios en el campo de los negocios, y son capaces de vender un frigorífico en el polo norte si se lo proponen. Y naturalmente, pueden conseguir llegar a limites insospechados en un mercado tan comercial como es el de la sexualidad o pornografía. Y es que tanto en sus mangas como en sus juegos *hentai* podemos encontrar de casi todo tipo de relaciones sexuales, ya sean heterosexuales, homosexuales, de practicas sadomasoquistas, zoofilia, sexo con los más horribles monstruos... todo es posible mientras el campo de la imaginación no se termine, y de eso los japoneses tienen de sobra.

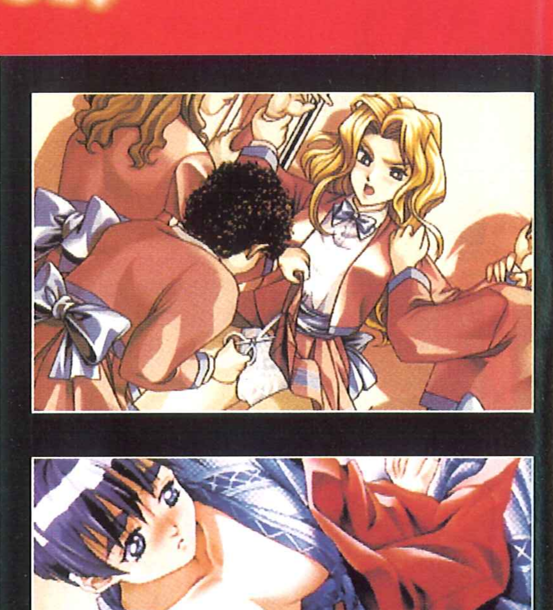
Como ya sabréis, a veces tanto los *manga* como los videojuegos van cogidos de la mano, y no es de extrañar que un juego se adapte al *manga*, al *anime* y que luego aparezca todo tipo de *merchandising*. Eso también ocurre con los juegos *hentai*, que encuentran todo un mercado con un montón de compradores en las fronteras japonesas, tanto, que no sería de extrañar encontrarte una muñeca hinchable con las formas de *Mai Shiranui* o el *"consolador para chicas con los atributos de Squall"*.

Siendo los japoneses tan populares por ofrecer sin ningún tipo de tapujos los cuerpos femeninos en cualquier *anime* o *manga*, es curioso como la censura llega hasta este mercado, aún siendo un producto enfocado a un público maduro. Pero gracias al articulo 175 de la ley japonesa, enseñar los genitales de forma clara está prohibido (para más información leer el articulo sobre la censura japonesa del número 2 de ***X Parodies***).

Para que conozcáis más este mundo tenéis este número extra de ***Loading***, dedicado en exclusiva a los videojuegos *hentai*, que naturalmente sólo podemos comentar una pequeña cantidad de ellos, y no sería de extrañar que este no sea el único (siempre y cuando tenga aceptación y nosotros consigamos suficiente material para realizar otro especial), pero tras ver todo este numero quizá muchos de vosotros notéis algo especial y raro: ¿Dónde están los juegos *hentai* para consolas?.A esto tengo que responder que lamentablemente casi no existen.

¿Como puede ser eso? Pues la respuesta parece venir de boca de las grandes compañías del sector y fabricantes de las consolas, las cuales imponen sus reglas tal y como les viene en gana. Cada compañía es responsable de que un producto para su consola pase unos ciertos límites de calidad, eso es normal, si permites a una empresa programar para tu consola, quieres que esos productos sean de una calidad más o menos decente, o el mercado de tu consola se volvería un catálogo de juegos sin valor y no venderías el producto. El caso es que todo parece indicar que las grandes como **Sony**, **Sega**, **Nintendo**... tienen tajantemente prohibido a sus licenciarías realizar juegos con grandes cantidades de erotismo para sus preciadas consolas. Quizá a raíz de sendas presiones sufridas por las asociaciones de padres o para guardar cierta imagen publica.

A veces se da el caso de que aparecen juegos tanto en









Imágenes de juegos aparecidos en Sega Saturn

INTRODUCCIÓN


Imágenes de juegos aparecidos en Sega Saturn

consola como en ordenador, contando en la versión para estos últimos de fuerte contenido sexual, mientras que el juego de consola no tiene nada de nada (esto viene a demostrar que los juegos *hentai* tienen un gran guión pese a estar enfocados a dar rienda suelta a los más bajos instintos del hombre, y que sin los toques sexuales son igual de buenos) como es el caso de ***Dragon Knight IV***, que apareció tanto en **PC** como en **Super Nintendo**, sufriendo este último un serio recorte de imágenes y situaciones picantes.

Naturalmente a todo hay una excepción, y es que tiempo atrás, en una consola creada por **NEC** llamada **Pc-Engine** (y todas sus variaciones) se pudieron contemplar algunos de los mejores juegos *hentai* de la historia. Esto viene a secundar la teoría de que hay una política para cada compañía, y **NEC** permitía a sus programadores realizar juegos *hentai* para su producto consolero. Quizá por eso precisamente tuviera tanta aceptación en Japón, convirtiéndose en una de las grandes consolas junto a **Megadrive** y **Super Nintendo**.

Muchos son los rumores sobre la existencia de juegos *hentai* para **Saturn**, **PlayStation**, **Dreamcast**... en el mercado japonés, pero todo es falso. Desde aquí tenemos que desmentir todos estos rumores, pues es seguro que no encontrareis ningún juego distribuido legalmente para las consolas de **Sega**, **Sony** y **Nintendo** de temática puramente sexual. Ciertamente existen juegos algo un poco eróticos de tipo *girlfriend simulator*, pero en tales juegos jamás se pasa de poses insinuantes y de enseñar las bragitas por debajo de la falda. Si por un casual encontráis un juego algo más subido de tono, posiblemente no sea legal y no tenga licencia de sus respectivas compañías, como es el claro ejemplo de uno de los juegos que aparecen en este mismo número de ***Loading***.

Espero que con todo esto tengáis las ideas un poco más claras sobre el mundo *hentai* en el cada vez más complejo, extraño y duro mundo de los videojuegos.

Mangafan
mangafan@teleline.es

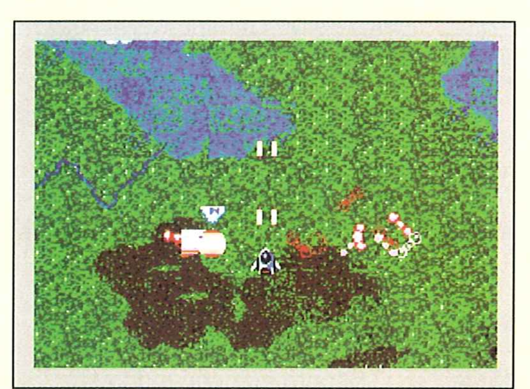


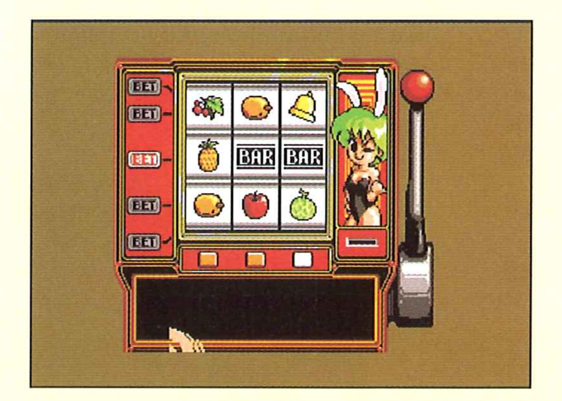
LOS PRIMEROS JUEGOS VERDES





En pleno apogeo del sistema MSX en Japón, sobre todo después del reciente bombazo de Solid Snake Metal Gear 2, en 1990 comienzan a aparecer los primeros magazines en formato diskette.

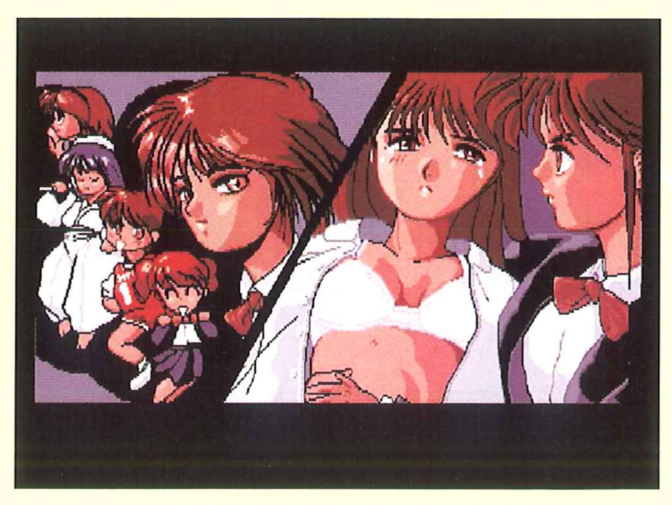




A principios de los 90, el sistema **MSX** gozaba de un éxito sin límite. Aparecieron títulos de la talla de ***Metal Gear 2*** de **Konami**, ***La Valeur*** de **Kogado** o ***Xac*** de **Micro Cabin**, por mencionar algunos de los muchos bombazos. Hasta la propia **Konami** se atrevía a relanzar recopilatorios de sus juegos clásicos (llamados ***Game Collection***). Esta situación no era para nada parecida a la vivida en el resto del mundo (Japón es Japón), ya que aquí estábamos privados de estas maravillas niponas a no ser que tuviésemos buenos contactos... era eso o tragarnos las infumables conversiones directas desde **Spectrum** de los, por aquella época, decadentes programas españoles.

De todos modos, la primera generación del **MSX** estaba prácticamente escasa de novedades, exceptuando algún juego que otro como ***Dragon Slayer IV*** de **Momonoki House**. Esto es que mayoritariamente el standard estaba representado por los





LOS PRIMEROS JUEGOS VERDES

MSX 2, **2+** y **Turbo R**. Pues para esta segunda generación hicieron acto de aparición los primeros *magazines* informáticos, como los exitosos ***Disk Stations*** de **Compile**. Estas producciones aparecían periódicamente e incluían tanto información de las próximas novedades de la compañía como música, digitalizaciones, demos o hasta juegos completos. También conocidas publicaciones japonesas como ***MSXFan*** o ***MSX Magazine*** imitarían esa iniciativa y empezarían a tener sendas versiones en soporte magnético. Vaya, incluso en España teníamos de vez en cuando el *fanzine* **BCN**.

Pero yendo al grano (que más que un artículo sobre un programa *hentai* parece que estoy haciendo un reportaje sobre el estado social del **MSX**), en esta época hace aparición el *magazine* bimensual ***Peach Up***, de la mano de la compañía **Momonoki House**, los mismos creadores de una saga con tanta solera como ***Dragon Slayer***. El interior de ***Peach Up*** en sus múltiples volúmenes es de variado contenido, pero predominando sobre todo el tema erótico. Vayamos a explicar alguna de sus entregas.

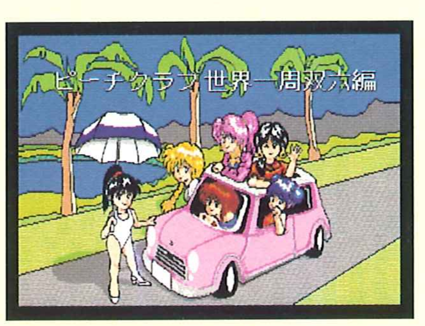
Por ejemplo, cojamos el volumen 3 de ***Peach Up*** e insertemos el primero de los dos *diskettes* que lo componen. Tras una pantalla de presentación adornada por una bonita japonesita al más puro estilo *anime*, pasamos a disfrutar de una pequeña *intro* a base de imágenes que nos presentan el juego de este primer disco. El juego es ni más ni menos que un *shoot'em up* de naves... ¡erótico! ¿Cómo se explica eso? Pues muy sencillo, a nuestro control tendremos una pequeña nave que recorrerá escenarios al más puro estilo ***Twin Bee*** para enfrentarnos a unos peculiares enemigos, que van desde ropa interior femenina de lo más inocente hasta... pequeñas naves muy susceptibles de ser confundidas con cierto órgano masculino. Todo un *show* digno de contemplarse. Y encima, resulta que este matamarcianos goza de una jugabilidad envidiable, además de tener un apartado técnico de lo más aparente, en el que destaca sin duda el suave *scroll* de pantalla. Todo un *shooter* de lo más atractivo. En el segundo *diskette* encontramos multitud de opciones a elegir, que van desde un curioso minijuego de coches con unas reglas muy similares al parchís, hasta multitud de textos en *kanji* hablando sobre las producciones de la compañía (eso sí, adornadas por bonitas ilustraciones de jovencitas muy ligeritas de ropa).

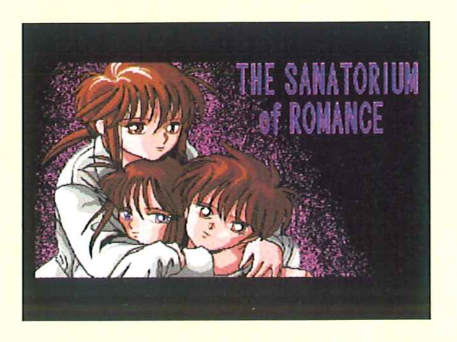
El volumen 4 nos depara, en su primer disco, otra hermosa jovencita que hace un poco más agradable el menú, el cual nos da a elegir tres opciones. La primera nos introduce en un juego llamado ***Gurieruno***, que es ni más ni menos que un juego de inteligencia muy, muy similar al archiconocido ***Kings Valley*** de **Konami** (también para **MSX**), teniendo incluso opciones para editar nuestras propias pantallas. Hay que destacar que de erótico no tiene absolutamente nada, pero es un juego a tener en cuenta por









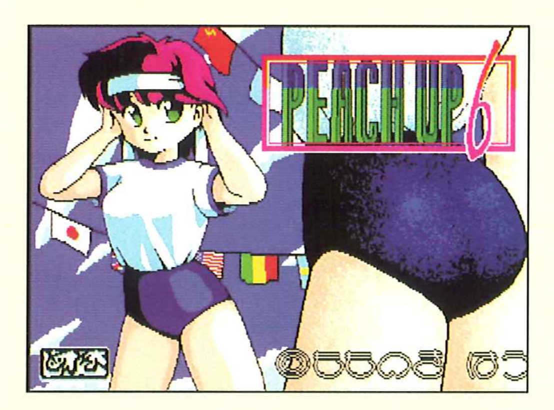


LOS PRIMEROS JUEGOS VERDES











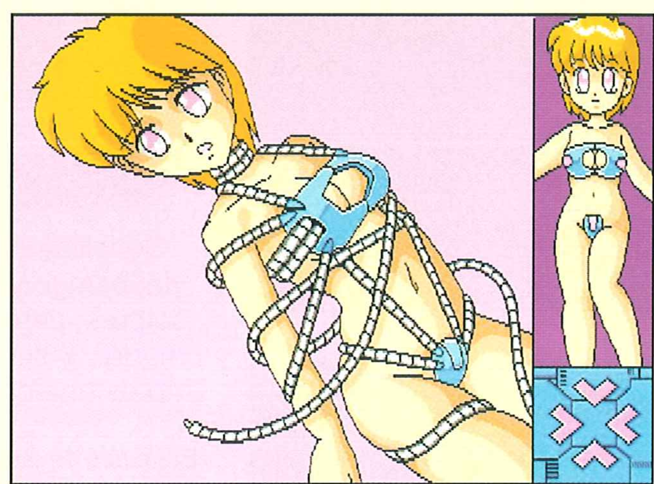
su tremenda adicción. La segunda opción muestra multitud de textos en *kanji* que hablan sobre las novedades aparecidas en el anterior volumen de ***Peach Up***. La tercera opción del menú principal nos muestra todo un *slide show* de ocho digitalizaciones de jovencitas muy bien dibujadas, y ya que estamos, muy desnudas. El segundo *diskette* contiene cuatro programas de sumo interés. El primero, ***Outer Limits,*** es un "educativo" juego matemático en el que o desnudamos a nuestras oponentes, o ellas harán lo propio con nosotros (tras recibir un golpetazo en la cabeza... ¡ouuu!), muy divertido. Tras este ***Outer Limits***, podremos ejecutar una *rolling demo* de ***Shenan Dragon***, de **Technopolis Soft**, que es un juego de alto contenido picante, con digitalizaciones incluídas. Los otros dos programas de este segundo disco son, nuevamente, informaciones varias en completo japonés.

En el quinto volumen, lo primero con que nos topamos es, aparte de la consabida y bonita pantalla de presentación, siempre adornada por la misma sintonía musical en todos los ***Peach Up***, con un curioso y aparente juego de rol al más puro estilo ***Eye of the Beholder***, algo bastante inusual en el sistema **MSX**, usando unos gráficos en primera persona bastante decentes, que poco tienen que envidiar a *RPGs* mucho más posteriores como ejemplo ***Hired Guns*** o similares. El disco B se nos presenta con un menú en el cual, la primera opción es un divertidísimo juego en el cual, al más puro estilo circense, deberemos dirigir a un par de salidetes individuos para atrapar el mayor número posible de lencería femenina, saltando con un trampolín en una especie de mezcla entre ***Arkanoid*** y ***Circus Charlie***... ¡toda una pasada! El resto de opciones son diversos textos en japonés, cartas de los usuarios, etc...

Entrando ahora en el sexto volumen, tenemos ocasión de probar la *preview* de un interesantísimo juego: ***Sanatarium of Romance***, una aventura al más puro

LOS PRIMEROS JUEGOS VERDES





estilo *tokimeki* con multitud de texto en japonés, que goza de unos gráficos en alta resolución que muestran de forma soberbia a las chicas protagonistas. Introduciendo el segundo *diskette*, tras el pertinente menú de opciones, lo primero que vemos es el juego ***Pink Dynamite***, un divertido puzzle similar al clásico ***Simón*** en el que deberemos de usar nuestro ingenio y habilidad para liberar a una jovencita de un "curioso" cinturón de castidad totalmente explosivo. El resto del contenido, como siempre, información variada en *kanji*.

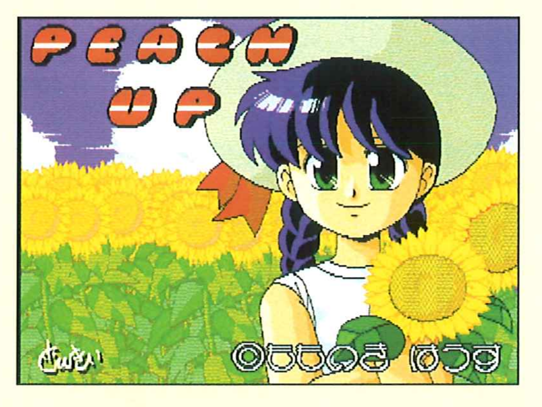


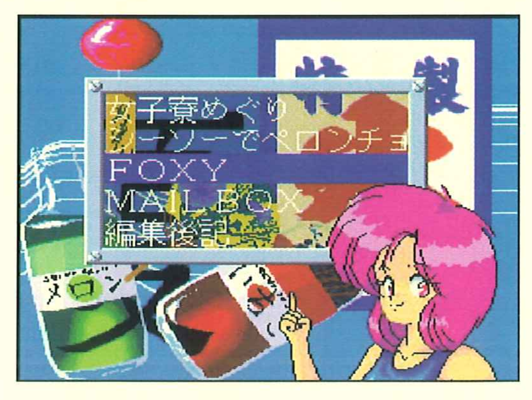


Así podría seguir hasta el infinito comentando los muchos ***Peach Up*** aparecidos para la norma **MSX**. Como habréis podido ver, todos son programas que, más que mostrarnos calidad en su contenido, se convierten en piezas de coleccionista y en muestras de lo curioso que puede llegar a ser el género del *hentai*. Programas como los incluidos aquí son, en muchos casos, auténticas piedras angulares en el género picarón del videojuego. Yo os recomiendo que intentéis ver estas rarezas de algún modo, ya que tras todo el trasfondo de diversión que incluye, se encuentra un trozo de historia de relativa importancia en el mundo del videojuego. Ojalá hoy en día saliesen aquí *magazines* en soporte informático, algo que en su momento pareció del todo un paso adelante. Pero vaya, para eso estamos aquí los chicos de **Loading**, que ya de por sí nuestro CD es todo un paso adelante... ^_^

Spidey
joserparker@retemail.es





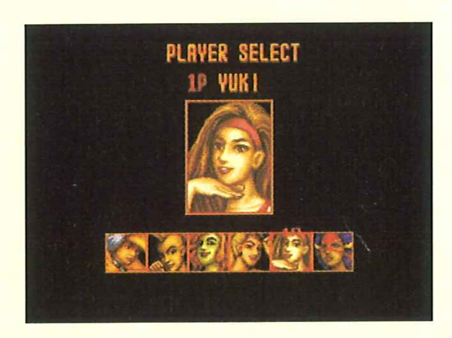


LOS PRIMEROS JUEGOS VERDES



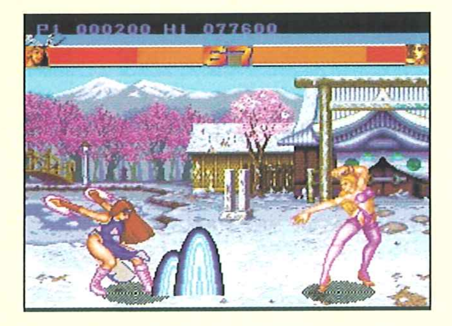


Sencillamente MORTAL. Mira que llevo años en esto del videojuego y he visto plagios de todas las formas, marcas y colores, pero lo de esta clonación (no tiene otro nombre) es mortal. Y si no echad un ojo al ***Strip Fighter 2*** y decidme si no es una copia descarada de... er... ¿cómo se llama? ^_^.









El mundo de las consolas nunca se ha mostrado demasiado tolerante en lo que a juegos de contenido picante se trata. Muchos piensan que la 32 Bits de **Sega** (**Saturn** ¿os acordáis?) fue pionera en lo que a jugar con la líbido del usuario se refiere, pero nada más lejos de la realidad.

Si mal no recuerdo, hubo una versión del clásico ***Puzznic*** (¿se escribía así ^^U?) que comenzó a hacer hervir la testosterona de nuestros alegres japonesillos con alguna imágen guarrilla entre fase y fase. Esta versión fue la de **PC-Engine** y no fue la última incursión de este sistema en el cenagoso terreno de la carne.

El juego que hoy nos ocupa, ***Strip Fighter 2***, es un claro ejemplo de a qué nos referimos cuando hablamos de juegos eróticos. Unas luchadoras con más o menos morbo, unas surtidas ilustraciones capaces de motivar al más desganado y, sobre todo, quintales de buen rollo y diversión.

Me gustaría poder deciros en qué año se programó esta pequeña joya pero, curiosamente, no nos lo indica ni el propio juego. No nos dice ni el año. Lo que sí sabemos es que el equipo de programación de este original 1 VS 1 es ***Game Express***.

Antes de entrar en detalles, destaquemos que la estructura del juego es bastante básica:

Escogemos una luchadora, ganamos un *round* a nuestra primera rival, obtenemos una ilustración con una fémina ligerita de ropa, ganamos el segundo *round* y disfrutamos de la misma fémina sin nada encima (babeamos un ratito ^^), pasamos al siguiente combate... y así hasta derrotar a las seis rivales (nuestra réplica incluida) y... fin. No hay una enemiga final ni nada por el estilo. Una vez derrotadas disfrutaremos de un tentador *SlideShow* (desfile de todas las ilustraciones del juego).

Las luchadoras de las que dispondremos son las que tenemos en las fichas adjuntas: *Bella*, *Martha*, *Medusa*, *Nina*, *Yuki* y *Amanda* constituirán un plantel tal vez demasiado escaso pero con el que no pararemos de reír, pues algunos de los ataques especiales, técnicas de agarre y fintas son dignas de mención. Y es que técnicas como la de esa bestia brasileña de rotar sobre si misma y aprovechar la gelatinidad de su pecho para golpear no se ven todos los días (espero que el maquetador ponga una foto de eso porque es digno de verse). Lo mismo podríamos decir de ese ataque con el que se despoja de la parte superior de su ¿bikini?¿serpiente? para chasquearlo a fin de obtener una onda eléctrica; o el ataque con el trasero que protagoniza *Bell*. Y como estos hay montones, sólo

hace falta algo de paciencia para averiguar como se ejecutan pues el sistema de control es algo impreciso.

Como ya sucediese en juegos como ***Power Instinct***, a falta de ese virtuosismo técnico que sólo los millonarios presupuestos de **Capcom** puede sufragar, la notable mediocridad de este producto se ve compensada con unas dosis de diversión, de absurdo tras absurdo y de originalidad que suplen este aspecto. Y es que a la hora de jugar muchos preferirán ver a las chicas de este ***Strip Fighter 2*** del mismo modo que todo aquel que quiera echar unas risas y disfrutar de una música "alternativa" se decantará por ***Power Instinct***.

Strip Fighter 2 no tiene una historia definida y apenas se limita a hacernos combatir una y otra vez contra las demás aspirantes. No habrá enemigo final. No habrá nada nuevo en el epílogo. Tan solo una secuencia de imágenes que irán desfilando ante nosotros que no son otras que las que hemos ido visualizando entre combate y combate.

Acerca de estas imagencillas cabe resaltar que se trata, si le echamos imaginación (o sea, que si alguna vez has visto los ***Tele-Tubbies*** te tendrás que abstener... ya sabes lo que les pasa a las neuronas malas que ven eso @_@ gñe), se trata de nuestra propia adversaria cada vez más ligerita de ropa, cosa algo intrigada en algunos casos, jeje.

En el apartado técnico no nos llevaremos ninguna sorpresa, pues estamos ante uno de esos clónicos de ***Street Fighter*** con menos planos de animación, fondos más rebuscados y diseños más llamativos. Pero no penséis que dejan de tener su encanto (no, las chicas no, el diseño.... bueno si, las chicas también) ya que currarse un personaje que combate en ropa interior, por poner uno de los billones de ejemplos, tiene su mérito.

Y hablando de mérito... la música no está nada pero que nada mal. No es "la mejor banda sonora del mundo de los videojuegos" (vaya lectora más puntillosa ^_^) pero se deja oir, y más si tenemos en cuenta en notable *chip* de sonido de **PC-Engine.**

Pues sí... se echan en falta muchas cosas: Una *intro*, un/unos final/es, más variedad, menos censura (tan omnipresente como la ***Coca-Cola***... o más), etc... pero ***Strip FIghter 2*** deja el listón bastante alto, cosa no demasiado difícil teniendo en cuenta la escasez de títulos subidos de tono que hay...
De cualquier modo yo sigo pensando que en este juego lo que se echa en falta es una luchadora con coletas... a mí que me registren...

Amano
amano_ai@retemail.es

PERFIL DE CADA LUCHADORA:

Nombre: Bella **País**: América
Medidas: 86/58/89
Comentario: Una de las privilegiadas del juego, goza con gran cantidad de ataques de carga como *Mike Bison*. Tiene ciertos ataques mortales con el trasero ^^ y en las presas en mortal.

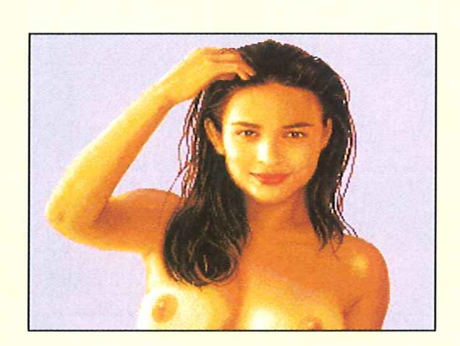
Nombre: Medusa **País**: Grecia
Medidas: 91/61/94
Comentario: Como su nombre invita a pensar está inspirada en el mito griego. Es la más picante de las seis luchadoras y no duda en frotar su cuerpo contra el enemigo o quitarse el top si la ocasión lo exige.

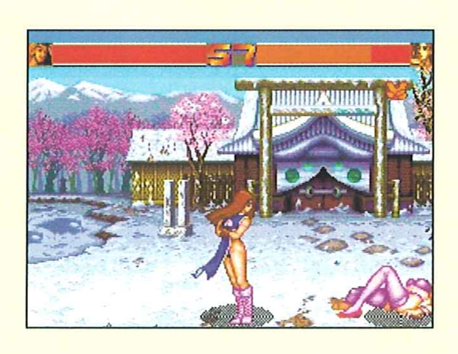
Nombre: Yuki **País**: Japón
Medidas: 89/58/91
Comentario: Muchos creemos que es *Ryu* pero con tetas ^^. Tiene los ataques más variados que van desde el *Shoryuken* hasta golpes idénticos a la chica con el ancla de ***Guilty Gears***. Es encantadora.

Nombre: Martha **País**: Inglaterra
Medidas: 86/68/93
Comentario: A pesar de contar con un *Hadoken* es una de las luchadoras menos agraciadas, tanto su mamotrético aspecto semi-masculino como en su potencia como luchadora. Además... a mi no me van las crestas

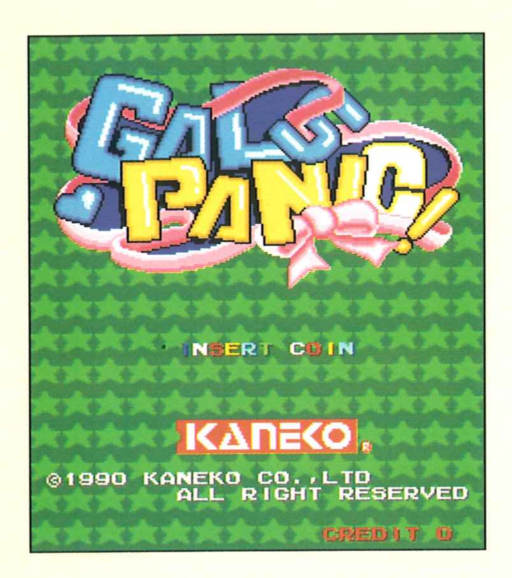
Nombre: Nina **País**: Italia
Medidas: 89/57/88
Comentario: Su melena rubia y el hecho de que luche en ropa interior le otorga muchos *Amano-Points*. Gracias a su juego de piernas tan veloz y a las magias que con ellas utiliza es una de las más asequibles.

Nombre: Amanda **País** : Brasil
Medidas: 101/76/97
Comentario: La vaca-burra del juego. Las pruebas apuntan a *Zangief* tras una tortilla de progestosterona como anterior personalidad de *Amanda*. La mayor parte de sus ataques son protagonizados por sus tremebundos pechos.





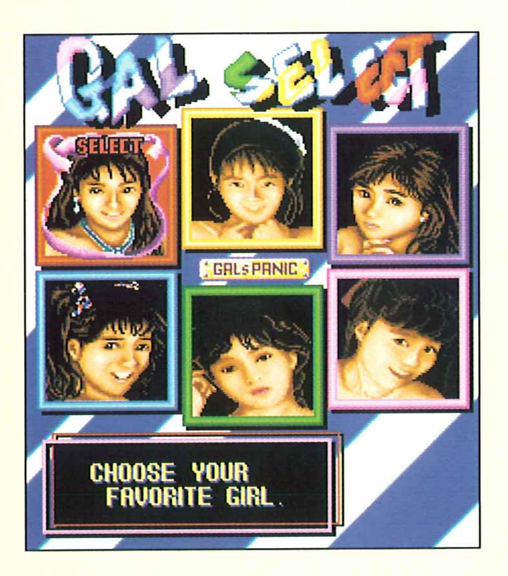




GALS PANIC!

En 1990, y bajo el potente hardware de un motorola 68000, la compañía Kaneko nos regalaba una de las recreativas más "destapadas" del mundo arcade.

Pues lo dicho, el dueto formado por el **Motorola 68000** y el procesador **OKI6295** (éste último manejando todo el tema sonoro), presentaban en el mercado *arcade* una de las recreativas más divertidas jamás vistas, con un concepto de juego tan original como adictivo, que requería por parte del jugador grandes dosis de paciencia y habilidad como pocas veces hemos visto el mundo del videojuego. La temática era tan simple como viciante: tomando como referencia el clásico ***Qix***, tomábamos el control de un extraño punto, nos debíamos de mover a través de la silueta de una hermosa japonesita para ir poco a poco "cortando" la pantalla (exponiéndonos al enemigo mientras tanto) para descubrir todos sus encantos. Tras pasar tres veces de fase con la misma chica, podíamos ver sus intimidades físicas a plena luz, y para maravilla de las maravillas, disfrutar de una fotografía digitalizada de la niponcilla (recuerdo la algarabía que se montaba alrededor del jugador en esos momentos...).



Tanto para uno como para dos jugadores, ***Gals Panic*** retomaba aquella adicción pura que transmitían en tiempos más antiguos juegos como el divertidísimo ***Oh Mummy*** del **Amstrad CPC** o el mismísimo ***Pacman*** de **Namco**, pero añadiendo el excitante aliciente de poder contemplar 6 hermosas jovencitas en todo su esplendor. Comprendo que esta meta concretamente no motive demasiado a las chicas jugonas que adoran el mundillo del videojuego, pero todo hay que decirlo, ***Gals Panic***, por méritos propios, hace gala de muchas más virtudes que gustarán a todo el mundo, sin prejuicios sexistas (¡comprobado, palabra!). De todos modos, y para que veáis que el "despelote" de las modelos no es sólo una excusa para un juego cutre, sabed que la compañía **Taito** programó otra recreativa con la misma y exacta metodología, sólo que ambientada en escenarios galácticos, eliminando totalmente el concepto del mencionado aliciente para pasar de pantalla. Única y solamente, pura adicción.



Las jovencitas que están a nuestra disposición (jo, que mal suena esto... ^.^) son *Marina* (afortunadamente, nada que ver con la de "***Gran Hermano***"), *Ayami*, *Nami*, *Yuki*, *Emi* y *Shiori*. Cada chica abarca un total de tres fases, las cuales terminarán cuando descubramos como mínimo el 80 % de la imagen. A medida que avancemos, irán apareciendo con cada vez menos vestimenta, llegando a alcanzar la desnudez en la tercera pantalla. Así, cuando logremos acabar todas las fases (seis por tres es igual a dieciocho fases), terminaremos el juego en su totalidad. Hubiese sido genial que hubiesen incluido una o dos *final*

LOS PRIMEROS JUEGOS VERDES

bosses, un aliciente mayor para acabar el juego del todo (ya que el orden de las chicas lo elegimos nosotros), pero el juego termina ahí y punto. De todos modos, a veces pueden incluso hacernos retroceder fases e incluso transformar nuestra japonesita en simpatiquísimos animales como una cerdita, una rana o una oveja, por lo cual en esos instantes nuestra misión es que la joven recupere su forma humana. Y así, muchos detalles simpáticos adornan la ya de por sí endiablada jugabilidad.

Seis años después, llegó una estupenda versión de ***Gals Panic*** para la gran **Sega Saturn**, llamada ***Gals Panic SS***. Esta vez de la mano de la compañía **Mycom**, nos daba la oportunidad de tomar contacto con diez









chicas, mas otras dos extras que aparecerán al pasarlas. Por cierto, en esta ocasión no podremos disfrutar de las imágenes digitalizadas de las chicas, ya que el diseño *anime* será la nota predominante. La calidad de estos dibujos es excelente, llegando a ser incluso más atractivos que los mostrados en la versión anterior. Tal vez no tenga tanto toque erótico como el de **Kaneko**, pero sin duda es un juego muy a tener en cuenta.

Así que ya sabéis, si tenéis por ahí cerca algún salón recreativo de los que aún tienen recreativas de las clásicas, buscad esta máquina y probadla. No os arrepentiréis.

Spidey
joserparker@retemail.es







LOS PRIMEROS JUEGOS VERDES

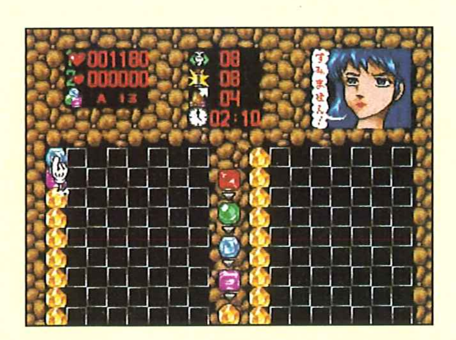


GEM'X

El Commodore AMIGA fue en su tiempo uno de los soportes lúdicos más populares y potentes del mundo del videojuego. He aquí una muestra del aspecto picarón de este ordenador.









En 1991, las consolas estaban en pleno auge. Con la aparición de los por aquellos entonces colosos de 16 bits, el videojuego japonés se manifestaba como la mejor metodología de hacer programas lúdicos. Así pues, tras el gran éxito de **Mega Drive** y aquella bestia que era la **Super Nintendo** (que empezaba a asomar la cabecita), muchas compañías europeas comenzaron a adoptar el estilo nipón de hacer juegos.

El **Commodore Amiga** siempre fue un ordenador puramente *arcade* (a pesar de contar con las mejores aventuras gráficas). Empresas ahora afamadas como **Probe**, **Psygnosis** o **Core Design** nos deleitaban a todos los *amigueros* con maravillosos títulos como ***Golden Axe***, ***Shadow of the Beast*** o ***Rick Dangerous***, por sólo citar algunos. Aún así, parecía que los gustos de los usuarios se decantaban por aquellos maravillosos cartuchos japoneses, muy por encima de las exquisiteces europeas. Así pues, con este ***Gem' X*** encontramos un curioso e interesante experimento de "adaptación".

Gem' X sale al mercado de la mano de la compañía **Kaiko**, una empresa de supuesto origen japonés. De hecho, el programa en sí apenas levanta sospechas de su procedencia... el estilo gráfico, la presentación de los menús, músicas pegadizas, temática super adictiva... todo típicamente chinaka. Pero tras toda esta cortina, se encuentra uno de los mejores grupos de programación de Europa, ni más ni menos que los chicos de **Factor 5**, artífices de los ***Turrican***, ***Rogue Squadron*** y demás maravillas germanas. La verdad es que realizaron un trabajo muy, muy japonés... me podrían haber engazado vilmente de no ser porque conozco los programas de esta compañía con sólo olerlos. Un detalle simpático es que los mismos integrantes de **Factor 5** adaptaron incluso sus nombres para hacerlos un poco más orientales, como el programador *F. Matzico*, que no es otro que *Manfred Trenz*, creador de ***Turrican***, o *C. Hylsic*, más conocido como *Chris Hülsbeck*, uno de los mejores músicos del mundo del videojuego. Bajo el mismo sello, realizaron uno de los mejores *shoot'em ups* de la historia, el genial ***Apidya***, todo un homenaje a los mejores matamarcianos de **Konami** (ellos mismos se declaran fans de esta compañía).

Lejos de aprovecharse de la supuesta nacionalidad del producto y del toque erótico incluido en él, ***Gem' X*** es uno de los mejores juegos tipo *puzzle* jamás aparecido para soporte alguno. Es una pena que hoy en día el **Amiga** permanezca un poco en el olvido por parte de la nueva generación de adictos al videojuego, pero con los cientos de maravillas que posee, ***Gem' X*** inclusive, deberían de interesarse un poco más por este estupendo ordenador... sobre todo ahora que la mayoría de los juegos están totalmente disponibles en internet de forma totalmente gratuita y del todo legal.

Ahora paso a explicar de qué va exactamente este fabuloso juego, ya que todo aquel que vea las

LOS PRIMEROS JUEGOS VERDES

pantallas, lo primero que puede llegar a pensar es de que se trata de un clónico del famoso ***Columns***. Dentro del género *puzzle* que empezó a popularizar ***Tetris***, ***Gem' X*** posee una mecánica tan sencilla como difícil de explicar. En pantalla tenemos dos ventanas, cada una llena de una formación de piedras preciosas de diferente color. Nosotros, con nuestro puntero, debemos de ir transformando las gemas de la ventana izquierda de tal forma que quede exactamente igual que las de la derecha. ¿Fácil? En absoluto... aunque los primeros niveles sean relativamente fáciles, progresar en este juego es una auténtica tarea de romperse el coco, siendo uno de los títulos que más estrategias requiere por parte del usuario.

Tendremos en pantalla distintas formaciones de gemas, que pueden ser de cinco colores diferentes. En el centro de la pantalla, podemos ver la secuencia de colores de las gemas, para que observemos las consecuencias de nuestras pulsaciones sobre ellas. El orden de la secuencia es rojo, verde, celeste, violeta, amarillo. Así pues, cuando *clickeemos* sobre una gema, por ejemplo, de color rojo, esta saltará al color celeste, o sea, saltará dos colores. Y todas las que se encuentren a su alrededor en los cuatro puntos básicos cardinales, cambiarán también de color, pero sólo en un salto de la secuencia. Para que os hagáis una idea, observad las imágenes adjuntas. Pues bien, esta forma de juego es una de las ideas más originales y viciantes que he visto en juego alguno.

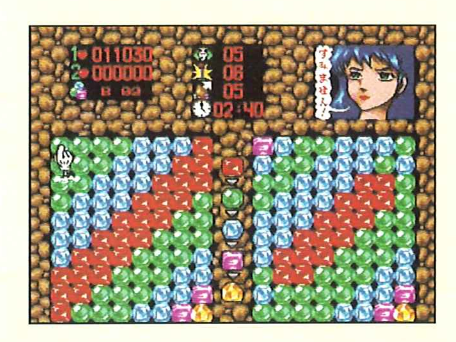
La recompensa por pasar de fase (cada fase está compuesta por varias subfases) es el poder observar una imagen picantilla, de una joven japonesita al más puro estilo *anime* que casi nos enseñará sus más encantadores y ocultos atributos. La verdad es que en ese sentido es un poco light, pero bueno... menos da una piedra. Tras el exhaustivo visionado del dibujo en sí, pasaremos de fase de igual forma que en los ***Darius***, eligiendo entre varias alternativas en forma de abecedario. Y así, poco a poco avanzando, llegaremos a niveles sumamente complicados que nos irán recompensando con dibujillos *hentai* cada vez más sugerentes (pero sin llegar a ser como para tirarse de los pelos). Ya os digo que ***Gem' X*** es tan viciante que ni siquiera el detalle de las chicas ligeritas de ropa ha impedido que, por ejemplo, mi hermana se acabase este juego.

Como bien dije antes, el verdadero motor de ***Gem' X*** es su infinita jugabilidad. Pero no sólo eso, ya que aparte del ya consabido toque erótico, el juego cuenta con muchísimos detalles de calidad que no hacen más que redondear un programa ya por sí portentoso. Los gráficos, más que otra cosa son bonitos... muy simples, pero bonitos. En este tipo de juegos no se puede pedir más, pero aún así se nota que se ha cuidado este apartado. Además, siempre estaremos acompañados por una bella chica que con su bella voz nos animará, se alegrará cuando progresemos o incluso llorará cuando nos vayan mal las cosas. El tema sonoro sí que es rotundamente bueno, ya que aparte de las mencionadas voces digitalizadas, tendremos agradables sonidos para nuestros quehaceres con las gemas, junto con una banda sonora digna del compositor que la ha creado. Absolutamente todas las melodías son muy pegadizas, con una composición melódica que roza lo genial... muy al estilo del maestro *Chris Hülsbeck*. Para los que no lo sepan, les digo que el **Amiga** en el tema sonoro podría aún hoy día competir con los poderosos chips de las consolas de la presente época, sin necesidad de usar pistas musicales en CD para ello.

Poco más se puede añadir de toda una obra maestra. Una obra maestra que ha permanecido oculta y desconocida para muchos, muchísimos jugones. Desde aquí os llamo para que tengáis la oportunidad de probarlo. Desempolvad vuestros viejos (pero siempre inmortales) **Amiga** e id introduciendo en la disquetera esta maravilla lúdica japonesa... em, quiero decir, germana.

Spidey
spidey@retemail.es







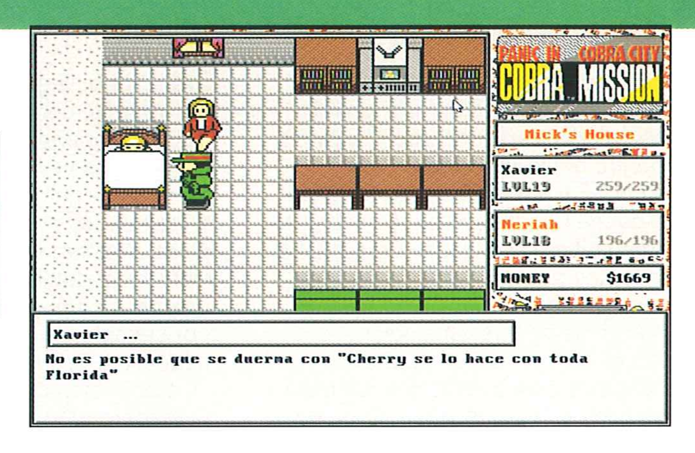


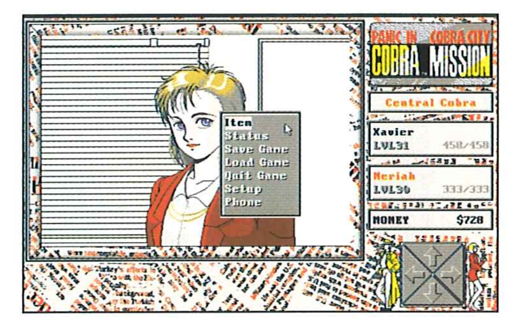


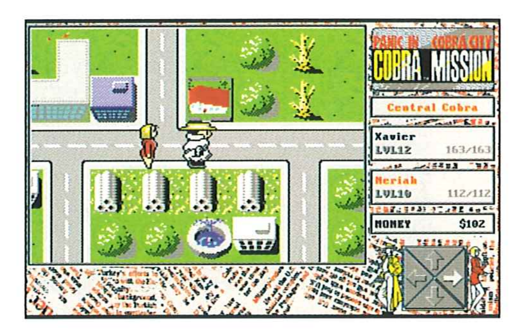
RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC

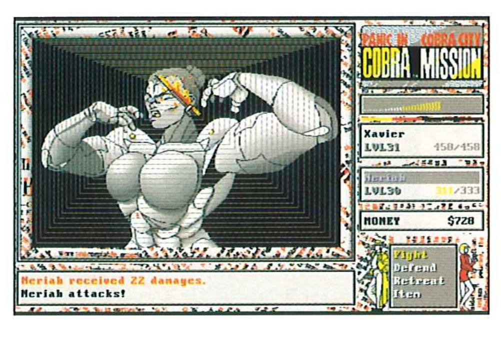
PANIC IN COBRA CITY
COBRA MISSION

¡¡¡EL PRIMER JUEGO DE ROL CON TEXTOS EN CASTELLANO!!!











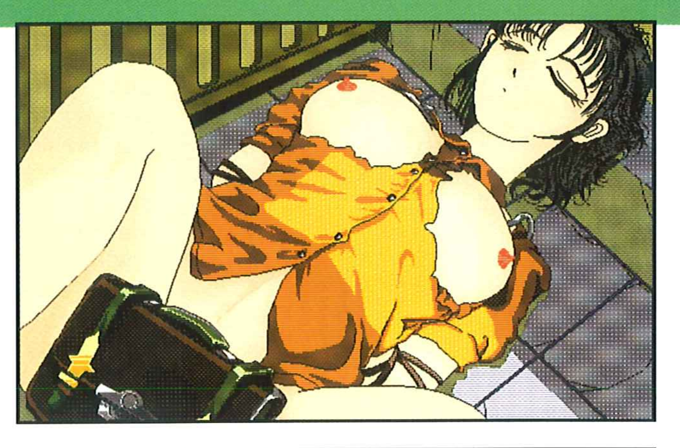
Sin duda, uno de los mejores juegos rol de todos los tiempos... Bueno, a lo mejor me he pasado un poco, pero es que me trae tan buenos recuerdos... En fin, estamos ante un RPG al más clásico estilo japonés, pero lo realmente revolucionario de él fue el hecho de que se tratara de un juego hentai en el que no sólo teníamos aventuras y combates, sino que, además, disfrutábamos de múltiples "guarreridas españolas". Cierto es que fue el MSX el precursor del tan "interesante" género hentai, pero no menos cierto es que fue este genial Cobra Mission el que desató en nuestro alegre país la fiebre por estos juegos.

La compañía responsable fue **Megatech**, compañía ya curtida en los **PCs** japoneses y en consolas como **Turbo Duo**, que viendo el éxito de este trabajo, realizó también ***Knight of Xentar*** (***Dragon Knight 3***), con idéntico *engine* y mecánica, salvo unas pequeñas variaciones en el sistema de combate y en las escenitas de cochinadas (este juego de temática fantástica medieval contaba con mayor mapeado, y realmente era muy bueno, pero no lograba superar a su predecesor), y ***Metal & Lace***, un juego de lucha con la misma estética, pero que era más malo que el copón.

Volviendo a ***Cobra Mission***, en él nos metemos en la piel de un detective privado que, al más puro estilo *Ryo Saeba*, debe rescatar a una chica, zurrar a todos los malos malosos, y de paso, cepillarse a todas las chavalas (todas buenísimas, ni que decir tiene) que se le ponen a tiro (fogoso que es el muchacho... ejem... ^_^U).

La pantalla principal del juego consiste en una vista aérea, por la cual podemos mover a un personajillo cabezón (nosotros). En el momento en que entremos en algún edificio tendremos otro mapa del interior, o bien, una visión en primera persona (estática salvo algunas animaciones) si ocurre algo importante y tenemos que interactuar con alguien (interactuar no quiere decir hacer cochinadas necesariamente...).

RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC



El sistema de combate es bastante sencillo. Cada cierto número de pasos (como es habitual), nos saldrá aleatoriamente un enemigo (que son de pitorreo, aunque no por eso inofensivos) ante nuestras narices, y podremos usar algún objeto de nuestro inventario (y tenemos de todo, aunque golpearle con unas braguitas rosas no le hará mucho daño...) o bien apuntarle a alguna parte del cuerpo con el arma que tengamos en la mano (porque cambiar de arma en pleno combate es bastante poco recomendable). El mapeado está dividido en varias zonas, y cuando nos cargamos al jefe de turno, ya podemos pasear tranquilamente por allí sin que nos den el coñazo sus esbirros.

Y ahora viene uno de los detalles que más me gustan (y que más absurdo es... ¬_¬U): ¡nuestro inventario es infinito! (ya sé que esto les parece normal a los japoneses, pero me resulta raro llevar 17 *Stingers* y 48 *bazookas*, con su correspondiente munición y no ver una carreta detrás del personaje para arrastrarlo todo...). Bien, pues teniendo en cuenta que podemos encontrar objetos, pociones, armas y demás escondidas por todos los rincones, y que además casi todos los enemigos dejan algo al liquidarlos, si somos ahorradores llegará el momento en que tendremos armas y explosivos suficientes para volar el Sistema Solar unas 69 veces... Yo, por ejemplo, que iba guardando todo el material para el final, cuando me encontré frente al último bichejo, después de soltarle en plenas narices los 86 cócteles molotov, las 52 granadas de fragmentación y todo lo demás, ni siquiera tuve que sacar la *Magnum*, le rompí una silla en la cabeza (sí, llevaba una silla...) y se murió... pobrecitooo... (y mira que era duro)

Pero sin duda, lo más interesante del juego son las escenitas cachondas. Básicamente consistía en traginarse a toda fémina que nos encontrásemos (bueno, ellas lo están deseando, palabra...), pero lo realmente curioso eran algunas escenas en las que teníamos ante nosotros a una chica a la que debíamos hacer pasar un buen rato... y para ello, antes de entrar en "faena", había que tocar, besar o usar objetos en cualquier parte de su cuerpo, susurrarle dulzuras al oído y cosas así, y sólo había una combinación exacta que le diese gusto a la chiquilla en cuestión... era realmente divertido (aún recuerdo cuando por fin iba acertando con lo que había que hacer y tenía que colocar rápidamente un cojín ante el *speaker* para apagar los gemidos que, de pronto, comenzaba a emitir la chica... ¬_¬U). Debo decir que la calidad de los sonidos digitalizados era increíblemente buena. Sí, sí, pero ¿de qué va la historia?...



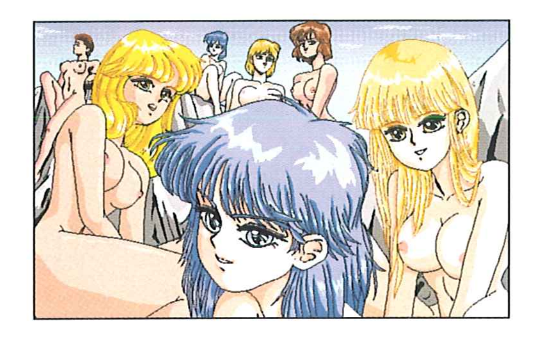


Tenemos a un detective que se ha hecho famoso fuera de su ciudad natal y que recibe al cabo de algunos años la llamada de una antigua amiga que tiene un problema. Cuando llega a la ciudad, una pequeña isla en mitad de ninguna parte, se encuentra con que está tomada por una banda de rufianes que la controlan a su antojo. Tras un pequeño altercado que le sirve para ponerse al día en las nuevas costumbres de la isla, el protagonista llega a casa de la amiga. Esta le encarga la tarea de encontrar a otra amiga a la que lleva llamando por teléfono varios días y que no responde a sus recados, y además, no





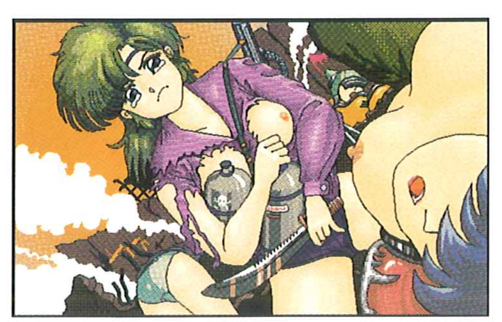
RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC











puede ir hasta su casa para comprobar si está bien porque otro problema añadido es que no se puede acceder a toda la isla ya que los malos han cortado las vías de comunicación entre las distintas partes en las que se divide. Después de dar unas cuantas vueltas por la parte de la ciudad a la que tiene acceso e investigar un poco, descubre que el dueño de un club está metido en el ajo, pero cuando está a punto de cogerlo le secuestran a su amiga. Por fin después de dar algunas vueltas y con un poco de suerte, consigue engañar a los malos para poder entrar en el cuartel de éstos, y tras darle una somanta de palos consigue la llave para acceder a otra parte de la isla, rescatar a su amiga y a otra chica que también estaba secuestrada y que le está muy, pero que muy agradecida... ejem...

Cuando el prota llega al otro lado de la isla, encuentra al maquinista del tren, que es el único medio de llegar a la siguiente parte de la isla. Pero a éste le han secuestrado a la hija (¡oh, sorpresa!...) y hasta que no la encuentre no volverá a hacer funcionar el tren, así que como buen detective (y por que no tiene otro remedio) se ofrece para ayudarle a encontrarla. Tras patearse esta parte de la ciudad, descubre que el problema proviene de un club de citas. Tras conseguir entrar en él, se repite la historia, somanta de palos para el malo e hija de maquinista agradecida... (ejem otra vez... ¬_¬U). Después de dar muchas vueltas llega hasta la casa de la amiga que, efectivamente, ha sido secuestrada por el malo de turno de nuevo. Igual que las veces anteriores se busca el cuartel del malo, se le engaña, se le vapulea, se rescata a la chica y ésta te lo agradece... Por fin se entera de que el malo, más malo de todos los malos está planeando una *malvadez* muy gorda y, total, ya que esta allí, ¿por qué no patearle el culo también a él?. Con este fin se dirige hacia el cuartel general del malo, para lo que primero tendrá que pasar por todos los secuaces que ha dejado por el camino para entretenerse aporreándolos, y así cuando llegue hasta él tenga la suficiente experiencia como para patearle el trasero a él también (y es que los malos nunca aprenden, con lo fácil que hubiera sido matarlo al principio del juego cuando era un manta). Investigando por ahí, descubre que el malo tiene un traje que lo hace invulnerable a todas las armas. Por suerte, encuentras un tipo que ha fabricado una espada con la que sí se puede matar al malo. Cuando llega hasta el complejo del malo, éste tiene un complicado sistema de seguridad, que tampoco le sirve de mucho porque las piezas para desactivarlo se las ha dejado desperdigadas fuera de la base (genial, crea la defensa perfecta y se deja las llaves fuera, y es lo que pasa, los malos suelen ser muy inteligentes pero algo despistado). Por fin, nuestro héroe se enfrenta al malo y tras darle la consabida paliza obtiene como recompensa la mano de su amiga de la infancia que le ha acompañado en todo momento. No es que sea una mala recompensa, pero tras ver las "actitudes" de nuestro protagonista, lo mejor que podría hacer su mujer sería no dejarlo sólo ni para ir al cuarto de baño.

En fin, un juego genial, que pese a ser un tanto "rústico" técnicamente (es que es del año la pera *-Nota del Mr.: en Japón salió el 25/10/1991-*), sin duda es de lo mejor que he jugado, absolutamente inolvidable, divertido, simpático, y... cachondo, muy cachondo... ^__^

D.Vázquez & Rei *(&* **Spidey** *apoyando moralmente ^_^)*



Lo más probable es que todo aquél que recuerde este juego, Metal & Lace, no recuerde más que un juego de lucha cutre y retrógrado. Para mí, detractor del PC consumado, Metal & Lace supuso el primer juego de ordenador IBM compatible que terminé. ¿Os apetece saber por qué guardo un buen recuerdo de él?

METAL & LACE

THE BATTLES OF THE ROBO BABES



Año 2053. Estás a punto de tomar tierra en una isla conocida por sus hermosas mujeres y su sanguinolento deporte: *RoboFighting*. *Mechas* llegados de todos los rincones del mundo se disponen a tomar parte en el torneo que se celebra como cada año en la playa *Mech*. Unos, los más ricos, buscan poder mientras que otros pobres individuos luchan por algo de dinero y por un rato de emoción. Todos buscan, sin embargo, lo mismo: luchar contra las *RoboBabes*. Un aroma de carne quemada y metal fundido impregna el lugar (y tu ropa).

Para algunos esto sería el mismísimo infierno, pero no para ti, un luchador que ve en este paraíso de la lucha de *Mechas* su oportunidad.

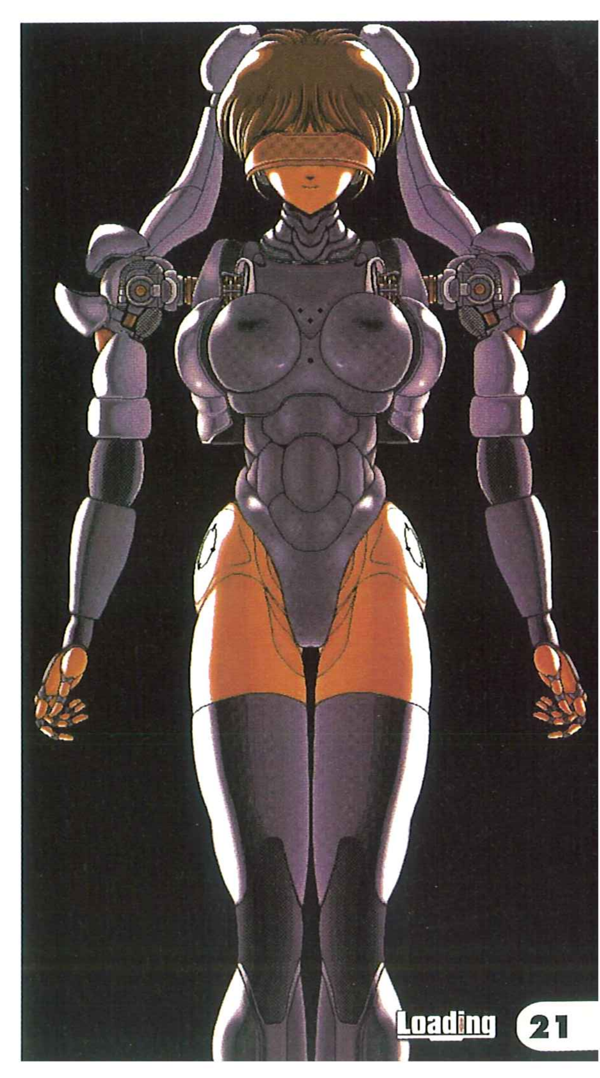
¿Para qué has venido tú? ¿Por algo de carne fresca, o buscando el reto de las *RoboBabes*? Sea cual fuere tu destino, ya no hay vuelta atrás.

Esta es la historia que da pie a ***Metal & Lace*** (Metal y Encaje). Si mal no recuerdo, el título original de este juego es ***Ningyou*** (muñeco, marioneta y similares que aluden al hecho de que lo que nosotros vemos luchar no es otra cosa que las armaduras que, como si de un pelele se tratase, responden ciegamente a nuestro control) e incluso he leído que existe una segunda parte que, personalmente, aun no he visto por mí mismo y que reseñaré en lo posible al final del artículo (si es que no se me olvida @_@).

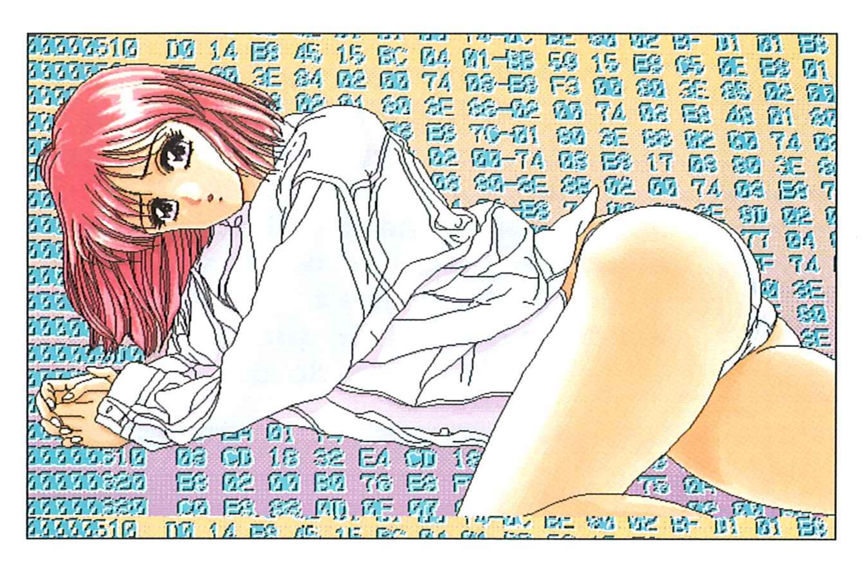
M&L se desarrolla plenamente en un tugurio y en la arena de combate.

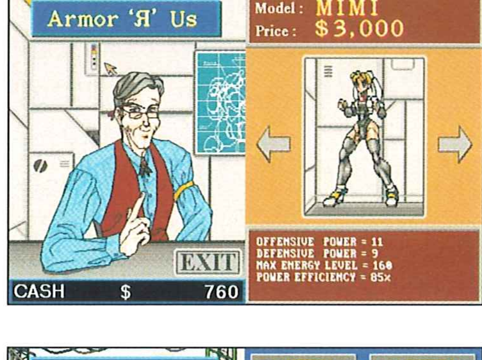
Conseguir dinero, hacerse con objetos robados, echar un combate contra algún borrachín (jeje, es el modo *Versus* más orginal que he visto en mi vida ^_^) y, lo más absurdo, hablar con todo tipo de objetos (latas de cerveza, barriles, espejos...o sea, como ***La Bella y a Bestia*** en versión guarra). Hablando con estos objetos conseguirás la mayor parte de los ingresos que tendrás en tu aventura. Sin ir más lejos, el truco más popular del juego consiste en hacer click sobre la lata continuamente, pues esta cerveza parlanchina parece estar en mejor posición econónomica que ciertos redactores de la competencia, que gozan de abundancia desde que ponen notas como un 98 al ***Gran Turismo 2*** ¬_¬ .

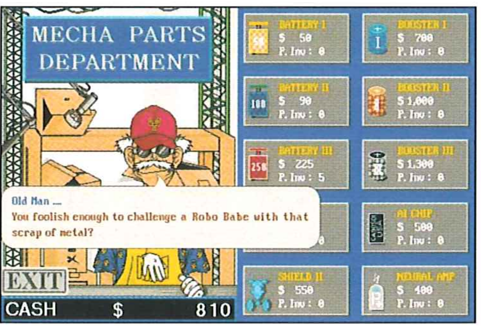
Desde el "bareto" podremos acceder a dos establecimientos:
- ***Mecha Parts Department***. Aquí compraremos complementos para nuestra armadura: *Neural Amps*(Potenciadores Neuronales)

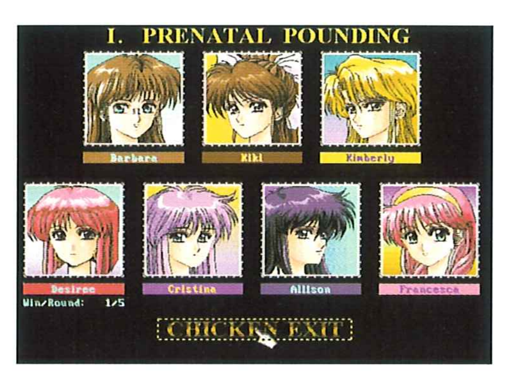


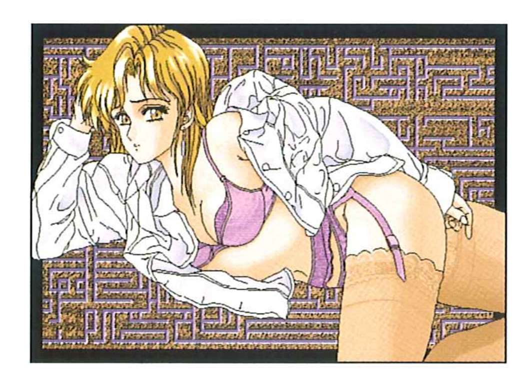
RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC

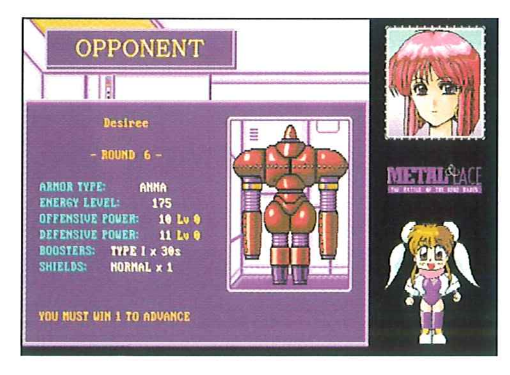












que aumentarán tu poder ofensivo, *Battery* (Baterías) de tres niveles y precios diferentes que repondrán la energía tras un combate, *Shield* (Escudo) de también tres niveles y con una función obvia.
- ***Armor´R´Us***. El único lugar de la isla donde podremos comprar armaduras usadas a bajo coste.

¿Las armaduras? Las tengo baratas oiiiiigaaa: (Ataque/Defensa/Energía Máxima/Efectividad)

- *Mimi* (11/9/160/85%): La armadura con coletas que yo llevaría puesta en clase. Apariencia humanoide femenina y magias similares en efecto a las de *Ryu* de ***Street Fighter***.

- *Sun C* (12/10/190/70%): Versión cara de *Mimi*. Posee ataques similares pero precisa de mayor control.

- *Rogue* (8/11/165/100%): Una armadura de poca potencia pero de gran efectividad con algunos ataques de carga y gran poder de retención.

- *Anna* (10/11/175/65%): Una de las armaduras más sencilla de manejar. Su defensa es más efectiva de lo que indican las estadísticas y su ataque en tromba la hace la más adecuada



para comenzar.

- *Mistress* (11/10/170/70%): La más equilibrada de todas las armaduras. Posee ataques especiales idóneos para contrarestar casi cualquier ataque aunque presenta cierta debilidad ante *Sun C* y *Mimi*

- *Sky Hound* (11/11/180/55%): Jeje, jamás he cogido esta armadura. La considero la más endeble de todas, pues el uso de potenciadores es bastante deficiente.

- *Silver Dragon* (11/11/100/50%): Una de las mejores armaduras (sin ir más lejos es la que por norma general se encuentra en el combate definitivo). Sus poderes de teletransporte y su ataque con la *katana* son mortales.

La mecánica del juego es de lo más sencilla. Nuestras rivales serán seis chicas (probablemente en la versión japonesa tendrían otros nombres pero...es la historia de siempre): *Barbara, Kiki, Kimberly, Desiree, Cristina, Allison* y *Francesca*. Cada una de ellas tiene libre acceso a todas las armaduras disponibles (no se llaman *RoboBabes* por nada ^_~)

RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC

y a medida que vayamos venciendolas en todos los combates que se nos requiera, se irán quitan la ropa e irán posando para nosotros quedándose a un paso de...ya sabéis. Dicho paso sólo lo darán tras el combate definitivo contra cierto individuo que...bueno, no os quiero chafar la historia ^^ (solo digamos que al final de todo la cosa se pondrá MUY MUY caliente, tal vez demasiado)

Muchos tachan a este juego de "penoso" por su descuidado técnico y se olvidan de que ésta es una producción cutre y salchichera, y olvidan la calidad que juegos de esta índole (hechos con bajo presupuesto y aun más escaso tiempo), para el momento en que salieron (en caso de ***Metal & Lace*** antes de 1993).

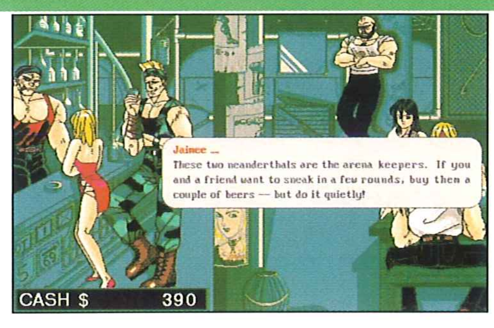
En el apartado sonoro el juego se matiene en la línea que separa lo cutre de lo aceptable pues, aunque en aquella época era una constante que la banda sonora de un juego estuviese en formato *MiDi*, muchos la consideran poco elaborada. Sin embargo mi opinión personal es que no está tan mal, el tema principal es muy pegadizo. Hay melodías que en años no he parado de tararearlas como son las del ***Rod-Land*** o la banda sonora del juego de ***Bat-Man*** de **Spectrum** (¿recordáis la de la fase de la *Bat-Nave*? ^_^ Que rollo místico me da al recordarla) y este tema de ***Metal & Lace*** es una de esas. Todos los diálogos relevantes del juego están hablados y en todas y cada una de sus versiones se ha traducido a su idioma correspondiente. Esta es una labor que **MegaTech** (los responsables de distribuir el juego) ha realizado a la perfección tanto en la versión en inglés como la versión en castellano (la mayor parte de las voces las pone el mismo actor pero te ríes un montón).

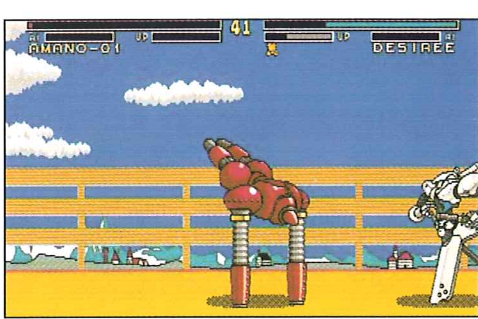
Además creo que en esa época que un juego tuviese voces en castellano era todo un logro que muchos no han sabido reconocer.

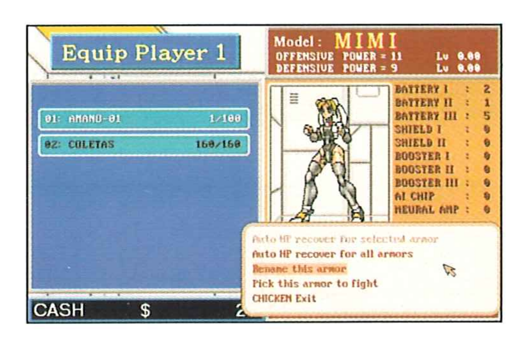
De cualquier modo, el punto negro negrísimo del juego es algo indiscutible: El simulador de lucha es patético y la mayor parte de los combates los ganarás a base de potenciadores y mucha suerte. Los enemigos siguen una pauta de ataque continuo que le aumenta bastante el ritmo de la acción, pero eso no es bastante.

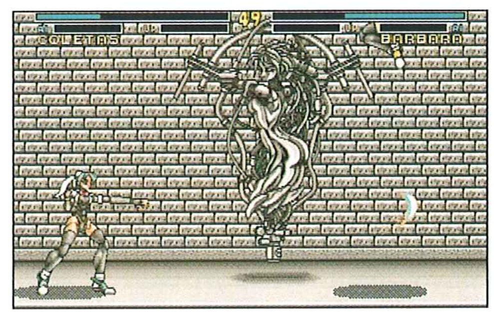
Un aspecto muy positivo, a mi parecer, es que los combates los puedes llevar a cabo sin teclas y sólo con el ratón. De hecho es mucho más fácil lograr hacer un especial haciendo círculos en el ratón que con las teclas (que, por cierto, son redefinibles y están confunfidas. Cuando te pregunte qué tecla quieres para la iquierda se refiere a la derecha y viceversa). Es toda una experiencia luchar con una sola mano y con tanta precisión.

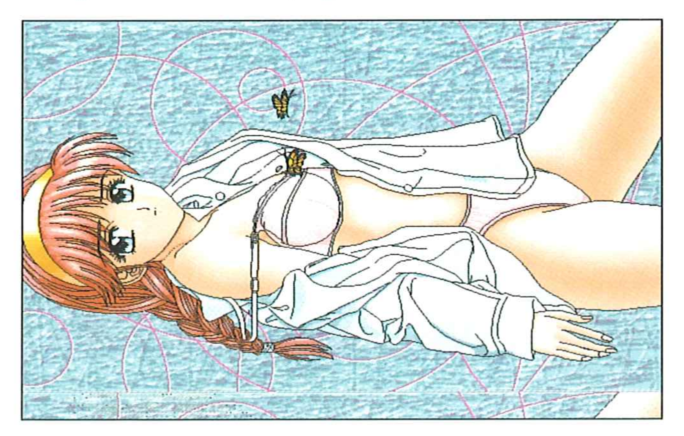
Amano
amano_ai@retemail.es









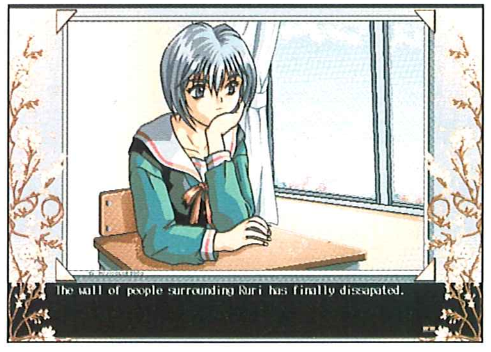




RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC

SEASON OF THE SAKURA

Al más puro estilo Tokimeki, este juego nos pone en el lugar de un chico que, durante un año de instituto, ve como todas las chicas le van detrás (peazo de cabronazo...) y debe decidirse por una de ellas al final. Durante todo el curso podremos conocer más profundamente a todas, pero cuidado, porque si vamos con muchas, al final ninguna nos querrá...



Jast USA fue la encargada de traernos este juego (bueno, a nosotros no pero a los americanos sí) en un casi-perfecto inglés.

Este juego que funciona bajo **MS-DOS** ya tiene sus añitos, y debido al *driver MIDI* que utiliza suele dar incompatibilidades en equipos con ***Windows 98*** (al igual que otros juegos que utilizan el mismo *engine* como el ***3 Sisters Story*** o el ***Run Away City***). Las músicas no suenan de maravilla que digamos por lo del antiguo *driver MIDI*, pero son dignas de escuchar, sobretodo si hablamos de la versión CD con pistas de audio, y se adaptan de maravilla a las situaciones en las que suenan.

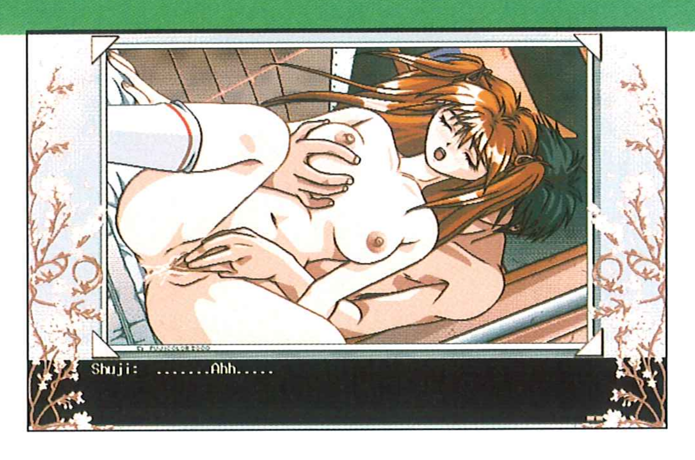
Gráficamente cumple con su cometido; gráficos en 256 colores y en 640x480 de resolución. No se le puede pedir más por lo poco nuevo que es, pero es que, además, los gráficos son suficientemente buenos y los 256 colores no suponen ninguna pérdida en calidad. El dibujo es de una calidad excelente y el diseño de personajes también. Curiosamente éste me recuerda a cierta serie de "poco" éxito en el mundo del *manga-anime* llamada *Evangelion* (con ver las imágenes os daréis cuenta) y no por el estilo de dibujo sino por los personajes en sí, que algunos son CLAVADOS hasta en la personalidad a los de dicha serie.

El argumento, como ya he mencionado, empieza con el primer día de instituto en el que nos despertamos por la mañana en nuestra casa y, tras un poco de presentación de personajes, tenemos que ir a clase. A partir de ahí conoceremos a varias chicas, cada una de las cuales se enamorará más o menos de nosotros, y según nuestro





RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC





comportamiento con ellas podremos conseguirlas como novias y pasar un "interesante" rato con ellas.

Para ello disponemos de las típicas opciones de ir a los sitios, pensar en cosas, y elegir a una chica para lo que sea en lugar de otra. El juego se basa en los *love-points* para conseguir a las chicas, que son los "puntos de amor" que tenemos con cada una de ellas. Teniendo el suficiente número de puntos podremos acabar con ella al final o si no los tenemos, pues no. Para conseguir más puntos con una chica, se consiguen pensando en ella antes que en las demás (cuando se nos da la opción de pensar en varias), hablando con ella antes que con las demás, si hay un baile yendo con ella, y así en general. Si de una pasamos bastante o siempre la dejamos para la última, pues posiblemente nos mandará a tomar cuando al final del juego intentemos quedarnos con ella. Estos puntos no se indican en ninguna parte, simplemente hay que tener en cuenta lo de ser muy amable con una o muy borde con otra.

El argumento del juego es muy interesante y variado. Viene a ser como ver una serie *anime* tipo ***Ranma ½*** en la que todas las chicas nos persiguen y debemos ir haciendo cosas. Y no se centra sólo en el instituto. Habrá que apuntarse a alguna de las actividades extra-escolares (de las que casualmente la mayoría de las chicas hacen diferentes y TODAS nos perseguirán para que vayamos con ellas), habrá chicas con personalidades totalmente diferentes, habrá fiestas, excursiones en grupo, y hasta situaciones en las que incluso deberemos salvar la vida a alguien.

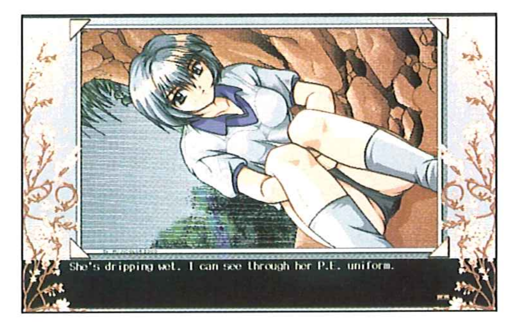
Así pues, os podéis hacer una idea básica de cómo va el juego y del tipo de cosas que suceden más o menos, porque no os contaré el argumento de éste (sería acabar con la gracia del juego y eso no mola). Lo que sí os comentaré son cuatro cosas sobre las chicas del juego con las que os encontraréis, pues al fin y al cabo el mismo juego incluye fichas personales de ellas:

Shuji Yamagami: este chico es el *prota*, el chico al que controlamos, vaya. Con 16 años, empieza el primer año en el instituto en la escuela de preparación ***Kotobuki*** al principio del juego.

Reiko Sawamura: estudiante de tercero del instituto al que nosotros vamos, la conocemos el primer día cuando nos chocamos (estos japoneses siempre chocándose entre ellos) con ella al ir hacia el instituto. Se entrena para poder presentarse en las olimpiadas de natación, y evidentemente, está apuntada al club de natación del instituto.

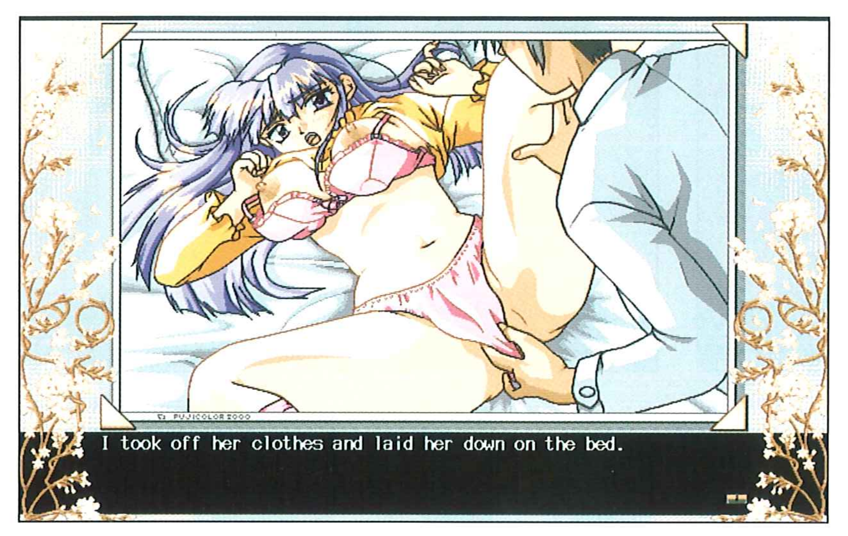


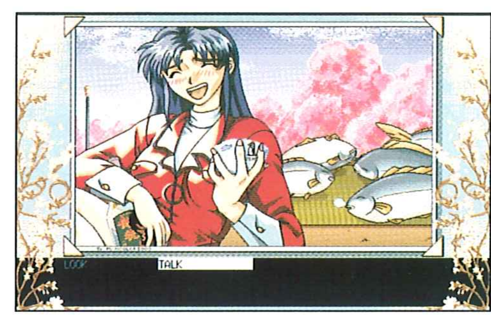






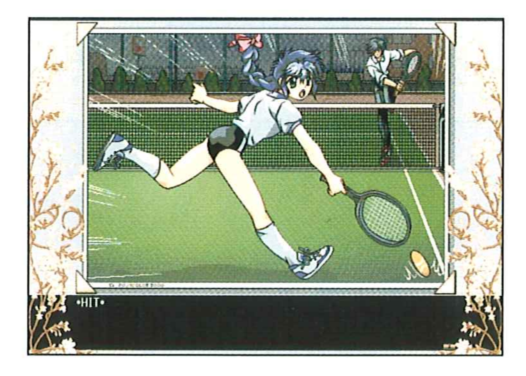
RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC

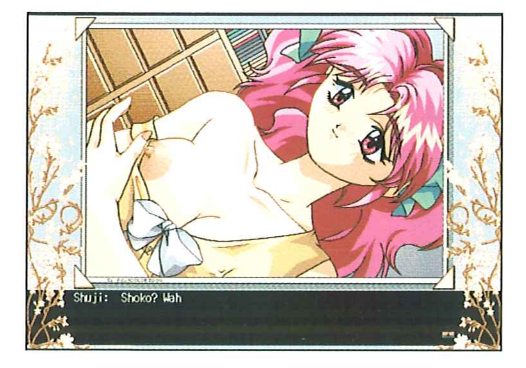












Kiyomi Shinfuji: al igual que ***Shuji***, hace el primer curso del instituto y va a la misma clase que él. Apuntada en el equipo de *baseball* (no como jugadora, sino como "animadora limpiadora de ropa que apoya al equipo", como hacía la *Patty* esa con el equipo de *Oliver* en *Campeones*), esta chica nos dará a entender que ya nos conoce de antes, aunque nosotros no consigamos recordarla. Esto tiene que ver por lo visto con su hermano pequeño, ***Shinji Shunfuji***, que se parece al *Shinji* de ***Evangelion*** en varias cosas (no sólo en el nombre).

Mio Suzuki: esta chica también está en el primer año, pero va a otra clase. Es una muy buena jugadora de Tenis y forma parte de ese club. La conocemos cuando nos despierta mientras estábamos tumbados descansando en lo que sería el patio del instituto.

Shoko Nishino: esta chavala es un poco "zorra" que digamos (con perdón), porque intenta hacerlo con *Shuji* a los 5 segundos de conocerle y es con la que menos dura el juego si nos lo pasamos con ella (que no cuesta nada tirársela vamos, incluso se ofrece). Estudiante de tercer año como *Reiko*, no es muy amiga de las demás que digamos. Está en el equipo de fútbol (igual que *Kiyomi*, es decir, no jugando) porque cree que es excitante ver como juegan los chicos...¬_¬

Ruri Shiromizu: llega al instituto unos días después de que las clases empiecen. Se presenta como una chica callada, depresiva y poco comunicadora. Ha cambiado de colegio muchísimas veces en su vida, cosa que hace que no quiera abrir su corazón a nadie. Esta chica tiene un parecido mortal (es casi idéntica) a *Rei* de ***Evangelion****,* tanto en el físico como en su personalidad (quizá en este aspecto no tanto pero también un rato)

Aki Hinagiku: también es de primer año en el instituto, y del equipo de Tenis. Es rival de *Mio* y algo violenta. Es muy orgullosa y quiere ser la mejor jugadora de Tenis del mundo. Su parecido con *Asuka* de ***Evangelion*** no es tan radical como el de *Ruri* pero también lo es bastante.

RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC

Seia Yoshida: de la misma clase que ***Shuji***, es una chica muy religiosa. La conocemos en clase cuando la eligen representante de ésta, y al principio es considerada un poco aguafiestas por estar pensando siempre en lo que está bien, lo que está mal, que si la Biblia dice esto o lo otro... Sin embargo, eso no impedirá que al final podamos "relacionarnos con ella" (¡e incluso en la iglesia y cuando está vestida de monja! O_o Ese es un detalle que he considerado un pelín bestia, pero en fin).

Meimi Nakano: buena amiga de *Seia,* también está en el primer año y en la misma clase. Forma parte del club de gimnasia, y aspira a poder ser una buena acróbata en un circo en el futuro, al igual que su madre.

Kyoko Kobayashi: es la profesora de la clase de *Shuji*. De parecido más que razonable con *Misato* de ***Evangelion***, siempre quiere organizar fiestas y le gusta mucho beber alcohol (e incitar a los alumnos a beberlo también). Algún día nos honrará con una "lección" muy especial...

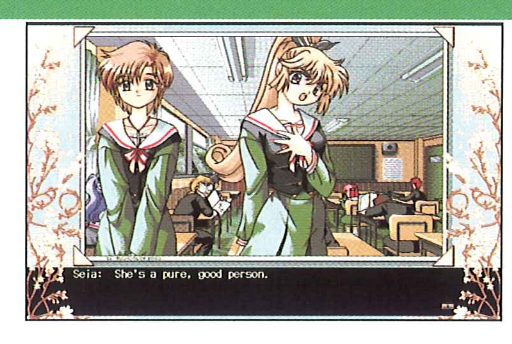
También encontraremos a otros personajes como ***Makoto***, nuestro amigo de clase, así como nuestros padres, el director del instituto, etc.

En resumen, este juego es muy bueno y es mi favorito de este estilo (contándolo como juego tipo *Tokimeki*) y ya os advierto que con el argumento que tiene puede manteneros enganchados durante un buen rato, además de que tiene el añadido de tener que pasarlo varias veces si queremos conseguir a diferentes chicas. Según la chica con la que decidamos quedarnos, haremos más tanto por ciento del juego o menos, es decir, la mayoría de ellas las conseguiremos al final cuando las elijamos como nuestro amor, pero algunas cortarán el juego antes (incluso mucho antes) de manera que habremos acabado el juego jugando sólo la mitad.

Un detalle que quizá no gustaría a los muy amantes del *hentai* es que no contiene muuuchas imágenes *hentai.* Es más, por norma general, sólo haremos el acto sexual con una chica cuando nos pasemos el juego con esa chica. Es decir, que después de hacerlo acabará el juego y veremos el final con esa chica (por norma general, o sea que alguna excepción hay). Así pues, excepto cuando terminamos el juego, no hay demasiado *hentai.* Si buscáis un juego entretenido sin "necesitar" *hentai* a punta pala, pues os gustará, pero si no, puede que os aburra un poco...



DevilKen
devilken@correoweb.com

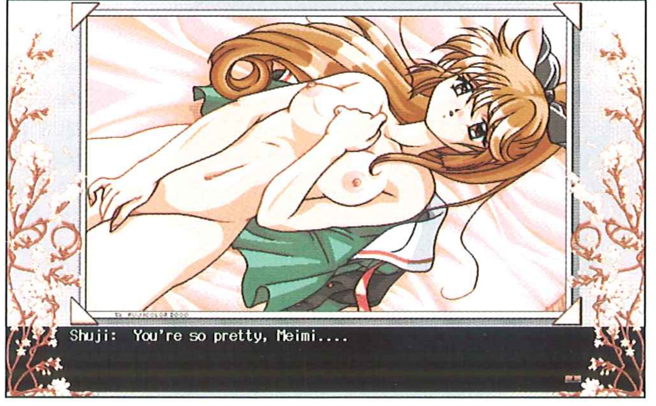






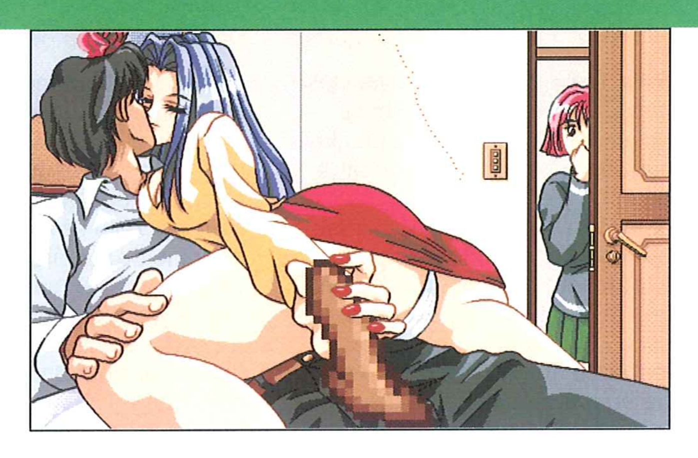




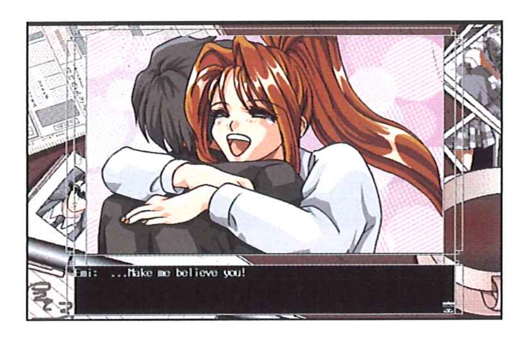


RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC

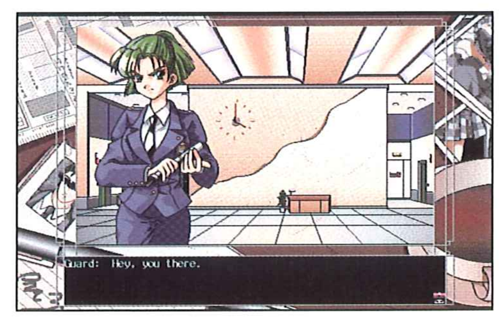
SIENDO TAN SOLO UN NIÑO, *KOICHI SANADA* VE COMO SU PADRE SE SUICIDA, SABIENDO MÁS TARDE QUIÉN FUE EL CULPABLE Y VIÉNDOSE IMPULSADO POR SU HERMANO A LLEVAR A CABO UNA VENGANZA CONTRA ÉL. EL "PROBLEMA" ES QUE ESE "ÉL" TENGA 3 HIJAS PRECIOSAS A LAS QUE TAMBIÉN TENER QUE CASTIGAR...



3 SISTER'S STORY









Este argumento deja bien claro que este juego no será el típico *Tokimeki* en el que ir ligando con chicas. Con el mismo *engine* que el ***Season of the Sakura*** y funcionando al igual que este bajo **MS-DOS**, conserva el mismo estilo gráfico (640x480 256 colores), sonoro (*midis* o pistas de audio según tengamos el cd o los *diskettes*) y de control del juego (elegir opciones para seguir avanzando en el juego). Aquí, sin embargo, no hay que ir haciendo amistad con chicas para luego poder llegar a más con ellas, sino que hay que seguir un argumento (que es siempre el mismo) como si de un *manga* de acción se tratara, pero eligiendo bien las acciones y tomando responsabilidad de todo lo que hacemos, ya que ello hará que el final sea uno u otro (entre varios posibles) o que acabemos el juego mucho antes, en el mejor de los casos muertos O_o.

Como ya he comentado, los gráficos y el sonido son lo típico y son del mismo estilo que los del ***Season of the Sakura***, y al igual que éste, ha sido traducido al inglés por **Jast USA**, detalle gracias al cual hemos podido disfrutar de esta maravilla de juego, que ya os advierto que tiene un argumento sensacional (y *hentai* cada 10 minutos, para los más salidillos). Así pues, puedo pasar a comentar el argumento y los personajes:

Como ya he mencionado, *Koichi Sanada* era sólo un niño cuando su padre decidió tirarse a las vías de un tren de la línea *Yamanote* en Tokyo. Este era el presidente de una importante compañía, pero por lo visto alguien le hacía la vida imposible. La madre de *Koichi* intentó sacar a éste y a su hermano *Eiichi* adelante, acabando con un colapso total en menos de un año que le llevaría también a la muerte (y es que no hay nada como una familia unida y feliz como ésta ^_^). A partir de ahí, *Koichi* perdió todo contacto con su hermano, hasta que un día volvió convertido en el presidente de su propia compañía.
Cuando se reencontraron, *Eiichi* le dijo a *Koichi* que había descubierto al responsable de la muerte de su padre: un tal *Shoji Okamura*. Cuando *Eiichi* le preguntó si quería ayudarle a vengar a su padre y a su madre, *Koichi* no dudó ni un segundo en aceptar.

A partir de ahí, el trabajo de *Koichi* sería acercarse a la familia de los *Okamura* (especialmente a sus 3 hijas, todas preciosas como no...) y recolectar información sobre todo lo que pudiera. El primer paso fue comprar una casa al lado de la de los *Okamura*. Después de robar unos documentos de *Shoji*, *Koichi* se los manda a su hermano para comprobar al cabo del tiempo

como el gran negocio de *Shoji Okamura* se hunde en la miseria. Eso provoca que *Shoji*, desesperadamente, desaparezca.

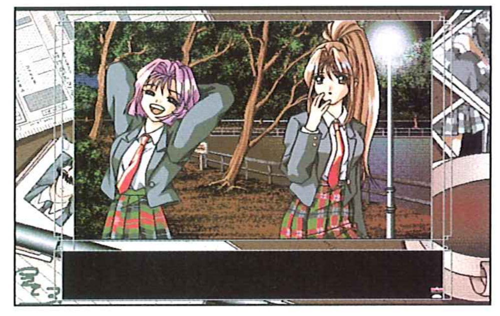
La venganza estaba casi completa; la felicidad de la familia *Okamura*, que tanto daño les había hecho, había sido destruida. Pero *Eiichi* no tenía suficiente, y no querría parar hasta conseguir que *Shoji* se quitara la vida, al igual que hizo su padre. Incluso aunque para ello tuviera que hacer que las 3 hijas de éste sufrieran de mala manera y tomaran caminos como el de la prostitución o peores.

La venganza se tomaría sin problemas de esta manera tan cruel y definitiva, sino fuera por un pequeño inconveniente... *Koichi*, persona de corazón bastante más noble que los demás hombres de esas 2 familias (porque vaya panda de cabrones, todo sea dicho), tras tanto tiempo viviendo el día a día con las hijas de *Okamura* (no sólo eran vecinos, también buenos amigos y compañeros de colegio con las 2 hermanas menores) había llegado al punto de quererlas, e incluso de enamorarse de una de ellas.

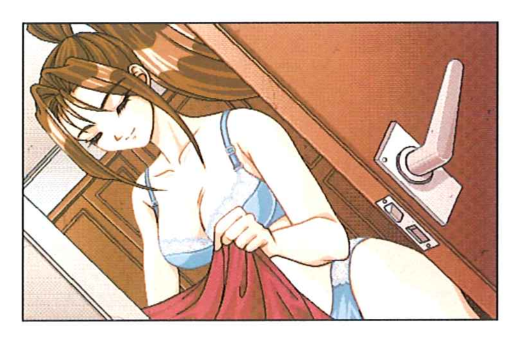
Y ahí es donde empezaremos a jugar. Nosotros y nuestra moral deberemos conseguir salvar a las chicas *Okamura* de los temibles planos de nuestro cruel hermano.

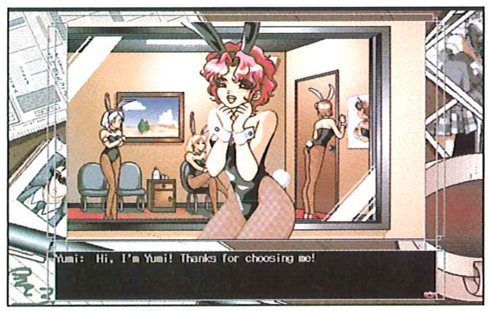


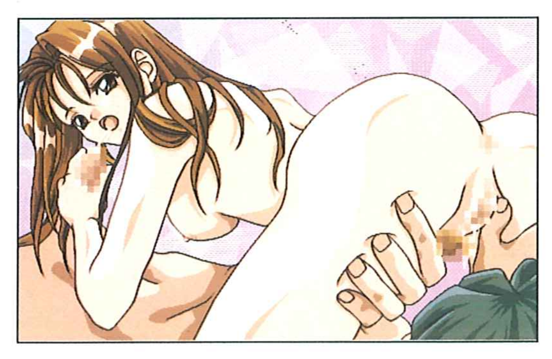
Las hermanas son *Yuki*, la más mayorcita (más que nosotros) y muy sexy; *Emi*, la mediana, con muy mal temperamento pero a la vez muy sensible; y *Risa*, la más pequeña (empieza con casi 17 años), muy inocente pero muy alocada (algo criaja, vamos...).



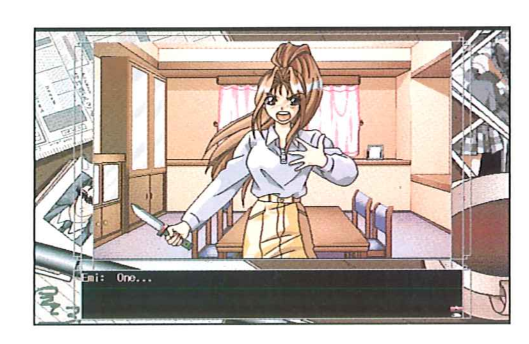
En ellas se rodeará toda la historia, además de que se supone que estamos enamorados de la mediana, de manera que al acabar el juego se supone que queremos quedarnos con ella (nada de elegir novia). Si no, pues nos pueden pasar un montón de cosas, ninguna de ellas buena. Eso no quita que no podamos beneficiarnos a las otras durante el juego, ya que en varias ocasiones y por ofrecimiento suyo podremos, pero rechazarlo es una manera de llegar al final bueno (ya sabéis, cuando vayáis a tener una escena con alguna de ellas salvad, aceptar, y al acabar, cargáis la partida y rechazáis ^_^). Pero no sólo existen estas chicas en la historia, hay unas cuantas más que añaden sub-historias al argumento, es decir, que no todo está basado en las hermanas *Okamura* y la venganza.



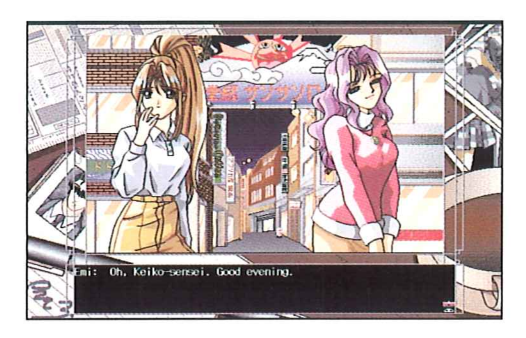




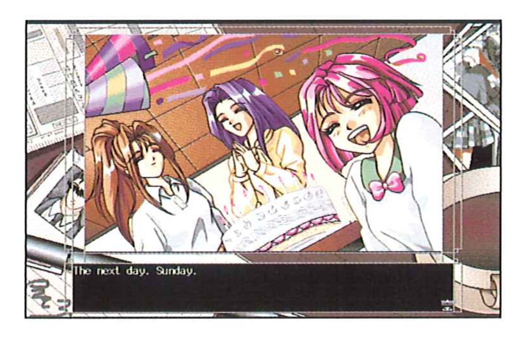
Tenemos a *Junko-sensei*, que es la enfermera del instituto al que vamos. Es una gran fan de los estudiantes masculinos, y hace colección de "polvos" con ellos... además, ésta se dedica a ayudar a los chicos con problemas a base

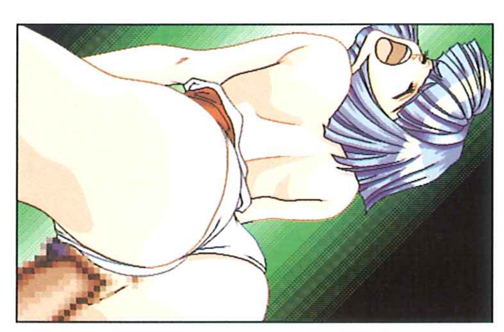


RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC











de sexo (peazo de ayuda, aunque bueno, nunca viene mal XD), pero como no puede ayudar a las chicas, nos pedirá a nosotros que ayudemos a unas cuantas a las que ha visto con problemas (eso mooola ^^): *Kumi*, una chica muy buena practicando gimnasia pero que se pone muy nerviosa cuando lo hace delante de chicos (la gimnasia digo); *Chie*, una chica antisocial que odia a los hombres porque su padre le hizo algo horrible de pequeña; *Yuko*, capitana del equipo de atletismo que siempre quiere hacer todo por ella misma, algo marimacho y manimandona y que las demás están hasta las narices de ella; y por último y sólo si conseguimos ayudar a las otras tres, tenemos a *Chisato*, a la que echaron del instituto porque trabajaba en algo que no vieron muy bien, relacionado con un teléfono público... Es altamente recomendable usar un condón con todas ellas, o el final será un desastre (estáis avisados).

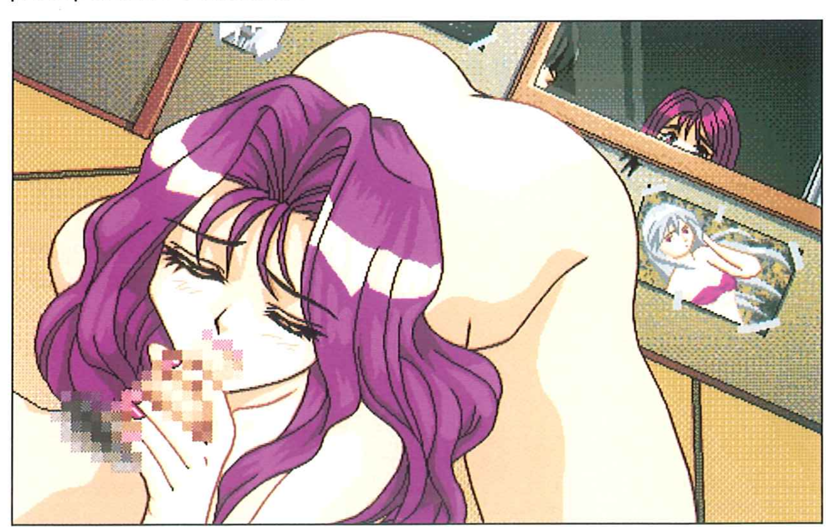
Así pues, como podéis ver, tenemos un juego con un argumento que engancha lo suyo, con un sub-argumento que seguir por si te rallas un poco de lo principal, aunque el principal tiene suficientes alicientes como para que eso no ocurra, como muchas chicas con las que podremos hacerlo (hay más aparte de las hermanas y de las que tienen problemas; por norma general, todas con las que lleguemos a hablar alguna vez XD).

Es considerado por bastante gente que conozco como uno de los mejores juegos *hentai* para PC; bueno, a mí personalmente me gustan más los tipo *Tokimeki*, pero he de reconocer que el argumento de este me enganchó lo suyo y hacía que continuase cada vez que me mataban para corregir mis errores y así seguir adelante y adelante.

En resumen, este juego tiene buenos gráficos, buena música, buen argumento, buena duración, buena dificultad y mucho *hentai*, así que si alguien lo puede conseguir, que no le quepa la menor duda de que es una muy buena adquisición.

DevilKen
devilken@correoweb.com

Agradecimientos especiales a *CLAP,* el megapoderoso *Orochi*, por ayudarme con el articulito en cuestión ^_^).





Hay una temporada en la vida en la que, acabado de graduarse, uno debe empezar su vida laboral y ha de tener claro qué quiere hacer en el futuro. Este no es precisamente el caso de Hioraki, el prota de la historia que nos ocupa, y que durante esa temporada más bien perderá el tiempo vageando por las calles y encontrándose con chicas... bueno, quizá no pierda tanto el tiempo ^_^.

Runaway City

Este juego es el tercero de los que he jugado comercializado en los USA por **Jast USA.** Al igual que los otros dos, ***Season of the Sakura*** y ***3 Sisters' Story***, el juego se basa en **MS-DOS** y utiliza el mismo engine, con el mismo driver viejo y problemático para *midis*, la misma resolución de 640x480 y 256 colores en en pantalla, y el mismo buen estilo de dibujo.

El argumento en este juego es algo más paranoico. Viene a ser una mezcla entre los 2 anteriores juegos citados, en cuanto a que no deberemos ir ganando puntos con chicas para la final elegir una pero sí que seremos queridos por un montón de ellas, y además habrá acción a punta pala (sobretodo con las chicas que nos quieren ^_^) e intrigas y demás historias.

Pero primero situemos un poco la historia:

Hiroaki es un chico de 20 años que se sacará el graduado del *Junior College* ese mismo año. Tiene que elegir que querrá hacer entonces, y su padre *Katsuhiko* se encarga de recordárselo a cada momento. *Hiroaki* vive sólo con su padre porque 10 años antes, un suicidio familiar colectivo (típico acto familiar del día de navidad ¬_¬) acabó con la vida de los demás miembros de la familia. *Hiroaki* consiguió sobrevivir gracias a un factor muy importante, la suerte. ¿La suerte un factor importante? Hasta el punto de que gran parte del argumento irá basado alrededor de la suerte de *Hiroaki* (suerte con la que, por ejemplo, con dar 2 pasos en la calle una chica guapa le parará y hablará con él...).

Su padre es el presidente de una importante compañía de videojuegos, y querría meter a su hijo a trabajar ahí. Lamentablemente para él, *Hiroaki* prefiere ir por ahí preguntando a los demás que harán en el futuro y pensar en qué hará él.

Así pues, empezaremos a controlar a *Hiroaki* después de recibir una charla de nuestro padre y de irnos a tomar el fresco, pudiendo elegir, desde la estación, a donde ir. A partir de ahí nos encontraremos con varias chicas una tras otra. Durante todo el juego, cada día que pase podremos recordar todo lo sucedido cuando lleguemos a casa y vayamos a dormir, algo útil cuando suceden un montón de cosas en un mismo día.

Pero el argumento no es tan simple como el de querer averiguar qué querremos hacer

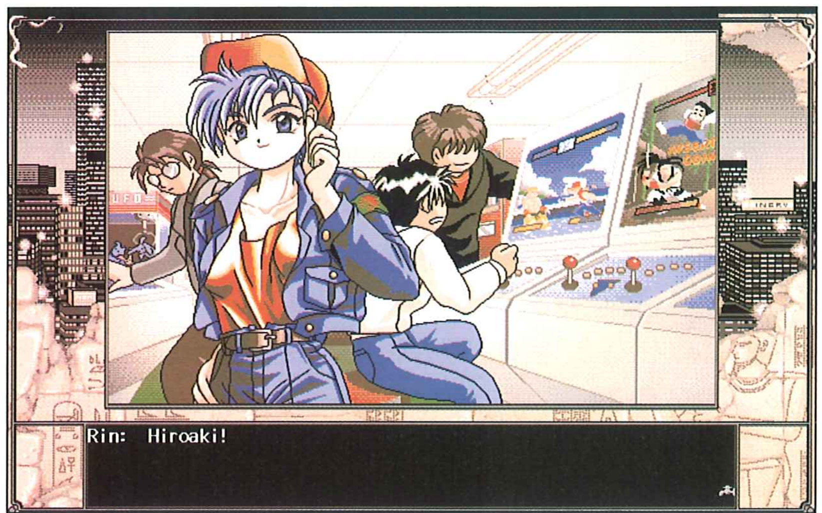






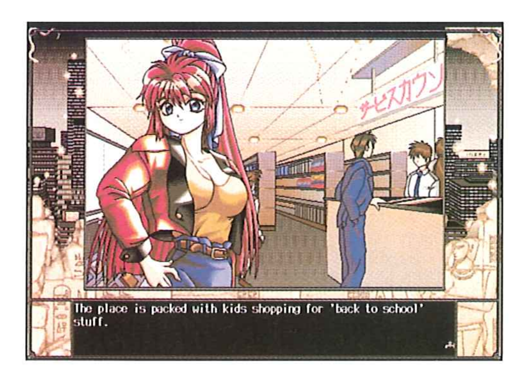


RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC











en el futuro. Eso es la excusa para que empiezen un sinfín de encuentros con chicas, a cada cual más estrambótica (mención especial a una chica llamada *Rin* que también aparecía en ***Season of the Sakura*** pero que no era una chica con la que pudieramos "relacionarnos" de la manera interesante ^^). ¿Que porqué estrambóticas? Bueno, si una chica que practica sadomasoquismo con su hermana o otra a la que le guste hacer sexo con los joysticks de los arcades os parecen normales, esperad a ver a las demás, porque estas chicas, menos cosas predecibles, hacen de todo. Además de nuestros múltiples encuentros con chicas de todas las personalidades, tendremos otras cosas que hacer, como intentar proteger a nuestro padre de alguna que otra mujer ambiciosa, ir a casa de nuestra semi-novia a pasar un buen rato (semi-novia porque sólo sirve para eso, pasar un buen rato, por acuerdo mútuo de ambos...), o encontrarnos con una de las más cotizadas actrizes porno que nos han tendido como trampa para caer en algunos planes de no muy buenas intenciones. Total, que argumento variado lo hay para rato, y como podeis ver no hay una lista de chicas de las que poder decir: "ésta es tal y tiene tales preferencias" porque eso no serviría para nada; el argumento no nos dará a elegir entre ellas. Por ejemplo, la novia del protagonista es *Fujiko,* una mujer de la que sabemos bien poco pero que, por la situación en que la conocimos, llegamos al acuerdo con ella de verse de vez en cuando y poder mantener relaciones. Esta información sirve de más bien poco, y además es la misma que obtendremos en el juego al encontrarnos con la chica en cuestión. Por eso, no vale la pena hablar de los personajes, porque directamente ya los conoceremos en el juego y ya nos hablarán de sí mismos si les preguntamos, y porque además no hay unos cuantos que listar, sino muchos y de aparencias de muy diferente grado de importancia. Teniendo en cuenta el momento de nuestra vida en que se sitúa, a la mayoría de los personajes les podremos preguntar que qué harán despues de la graduación, respondiéndonos con muchos datos acerca de ellos. Tendremos que haber pasado por casi todas para poder llegar al final, en el que tendremos que ir hasta la raiz

RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC

de nuestra suerte y averiguar el porqué de ella. Al final del juego nos quedaremos con una de las chicas si lo hacemos bien, y al igual que en el ***3 Sister's Story***, el final será la parte más difícil del juego, en la que habrá que hacer bien todas las acciones y todos los comentarios sino queremos morir en el intento.

Si el ***3 Sister's Story*** ya era un juego mucho más lleno de escenas *hentai* que el ***Season of the Sakura***, este aún aumenta más esa tendencia. Aquí el sexo es algo constante y practicable con casi todo personaje (femenino por supuesto) con el que lleguemos a hablar.

Así pues, es otro de los juegos que junta gráficos, música y jugabilidad de calidad. Quizá el argumento de éste sea demasiado complicado y extraño, pero se puede seguir con un poco de atención.

La verdad es que debo reconocer que tengo especial predilección por los juegos que nos trae **Jast USA** porque, aparte de ser juegos *hentai*, te hacen reír con muchos puntazos que tienen los personajes durante el juego, y te enganchan los guiones a seguir jugando para saber que pasará luego. Hay muchos juegos *hentai* que te mantienen enganchado para poder ver la siguiente imágen de *guarreridas,* pero no suelen currarse tanto los guiones. Además, el sistema de juego simple de elegir a dónde ir, con quién hablar, etc; si eres una persona con paciencia suficiente (y nivel de inglés también suficiente, aunque en mi opinión el de estos juegos no es tampoco un nivel demasiado elevado) es bastante ameno y entretenido.

Os recomiendo jugar a cualquiera de estos juegos (si jugáis a todos pues mejor ^^), porque además son suficientemente diferentes entre sí como para no aburriros tras pasaros uno de ellos.

Sea por la calidad de las buena imágenes *hentai* o por los argumentos, no son juegos que tengan la facultad de aburrir fácilmente, y son adictivos por lo de querer saber que pasará.

Una nota respecto a estos 3 juegos: si quereis conservar las partidas salvadas, éstas no se graban en el directorio del juego, se graban en el directorio TEMP dentro del directorio WINDOWS. ¿Por qué? Ni idea, y menos cuando son juegos basados en **MS-DOS**, pero en fin, yo os lo comento porque si queréis copiárselas a alguien o conservarlas al borrar un juego, están ahí, y que no se os ocurra borrar el directorio TEMP en plan "tengo el directorio temporal demasiado lleno" porque si estáis jugando a cualquiera de estos juegos durante esa época, os llevaréis la grata sorpresa de ver que ya no teneis partidas salvadas...









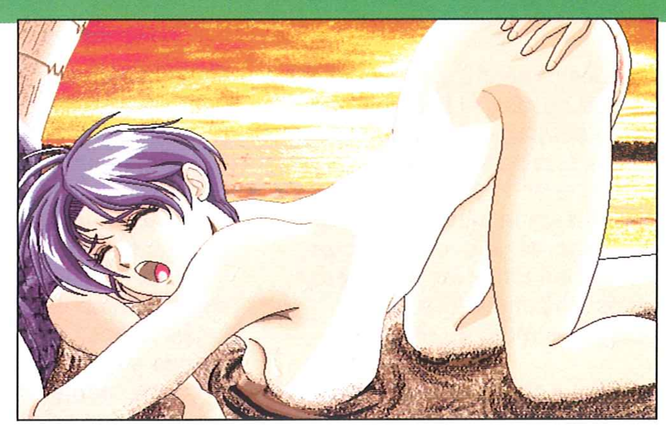




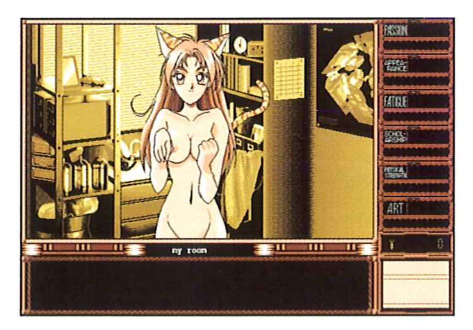


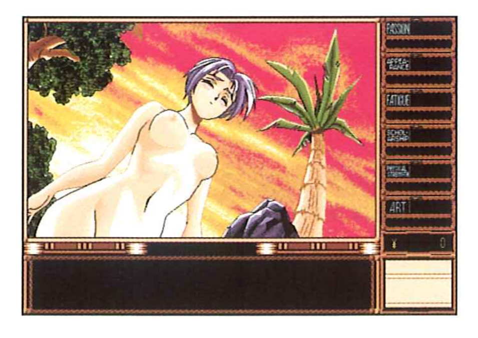
RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC

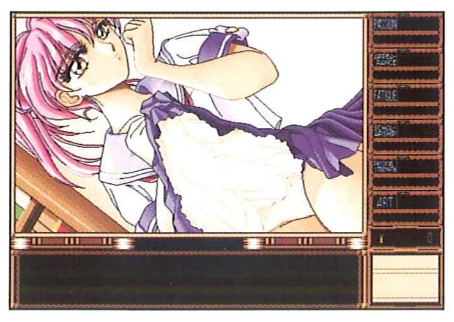
"Amor verdadero" es la traducción del título que este juego recibe, y que hace honor a lo que es: un juego en el que el objetivo será ser querido por aquella chica por la que sintamos ese tipo de amor (aunque eso no quite el poder ir probando por cuál de las chicas sentimos más amor y por cual menos, y de qué manera).











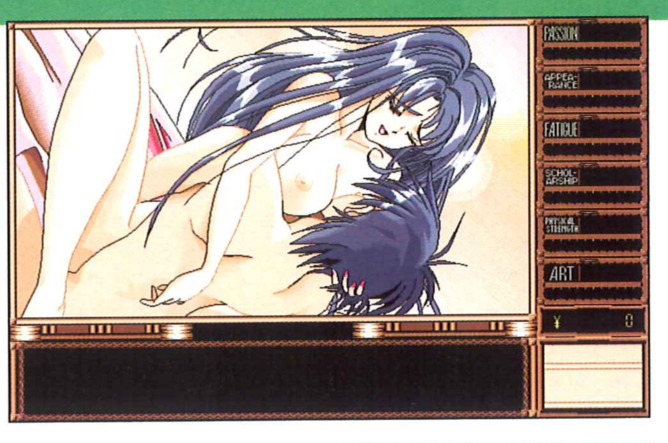


Este juego para **Windows PC** es otro de los excelentes juegos de tipo "hacernos con el corazón de cuantas más chicas sea posible" que tanto juego dieron a la **Sega Saturn** en Japón antes de que muriera irremediablemente. De una tal **Software House Parsley** y traducido al inglés por **Otaku**, y al igual que en ***Season of the Sakura***, controlaremos a un apuesto chico (del que podremos elegir si queremos que sea normal, intelectual, deportista o un *playboy* ^_^) y contaremos con 9 chicas entre compañeras de clase, amigas, profesoras, etc. con las que "tontear" durante los 3 meses que dura el juego (no de juego real, sino de la historia en sí que empieza un 1 de julio y acaba a finales de septiembre). Concretamente será el día 30 de septiembre en el que deberemos elegir a una de las 10 chicas para quedarnos con ella definitivamente (¿he dicho 10 y antes 9? Sí, porque con una de ellas no podremos tontear mucho ya que sólo aparecerá un par de días y aún gracias, porque es una chica "oculta" muy difícil de conseguir, y sólo si nos encontramos con ella durante el transcurso del juego, podremos elegirla al final).

La mecánica del juego es algo similar a la de otros de este tipo pero más compleja, ya que no nos da simplemente a elegir opciones como el mencionado ***Season of the Sakura*** o el ***3 Sisters***, sino que además, nos propone organizar nuestras tareas diarias de por el mediodía, por la tarde y por la noche. El sistema es simple: elegiremos entre una de las 9 opciones posibles para cada momento del día, que son: *study* (estudiar para el instituto, porque en julio aún tenemos instituto...), *art learning* (estudiar arte), *sports* (hacer deporte), *fashion* (ponernos guapetones ^_^), *pleasure* (ir a dar una vuelta, útil para encontrarnos con gente), *break* (tomar un descanso), *work* (trabajar, útil para tener más pelas), *shopping* (ir de compras) y *promise* (llevar a cabo una promesa, que suele ser una cita con una chica, por ej. si quedamos con una el día 23 de agosto por la tarde, habrá que poner *promise* la tarde del 23 de agosto, y no es recomendable dejar a una chica plantada...).

Todo este *planning* nos servirá para encontrarnos más con unas chicas o con otras, ya que si hacemos deporte todo el día poco contacto tendremos con la que practica arte, por ejemplo. Si nuestro objetivo es conseguir a todas las chicas, deberemos regular nuestras actividades de manera que las veamos regularmente a todas. Además, también deberemos tener en cuenta nuestra puntuación en diferentes apartados, que son: pasión, apariencia, fatiga,

RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC



capacidad escolar, fuerza física y arte. Todas estas puntuaciones suben y bajan según nuestras tareas, y lo mejor es tener todas lo más altas posible (excepto la fatiga, que mejor todo lo contrario) según las fechas en las que estemos (la capacidad escolar va bien cuando tocan exámenes para sacar mejores notas, por ejemplo). Así pues, tendremos que controlar nuestras actividades y nuestras puntuaciones, que están perfectamente indicadas en pantalla, así como el dinero que tenemos, que controlaremos con el trabajo.

Planteado ya todo el sistema de juego, paso a presentar a los personajes:

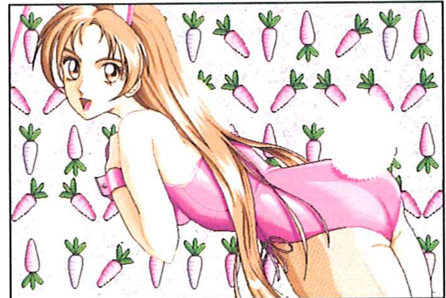
Mikae Morikawa: chica a la que conocemos desde pequeños y que está enamorada de nosotros desde hace tiempo, de manera que con mantenernos amables con ella y no ligar con otras (o al menos delante de sus morros o de manera que se entere) será suficiente para conseguir su amor y su... esto... cariño ^_^.

Remi Himekawa: la chica estudiosa y guapa del instituto. Sacar buenas notas y ayudarle en las actividades del instituto servirá, aparte de salvarle la vida si hace falta... ^_^

Miyuki Tanaka: esta chica algo vergonzosa estudia arte, y la mejor manera de acercarnos a ella y de ver que quizá no es tan vergonzosa es practicarlo nosotros también de la mejor manera posible (el arte, qué pensabais ¬_¬).

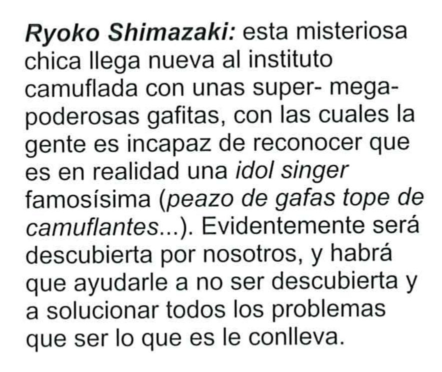
Mayumi Kamijo: la conoceremos al chocarnos contra ella (qué manera tan original de conocer a una chica ¬_¬) y tras chocarnos alguna vez más con ella, deberemos quitarle esa mala opinión que tiene de nosotros, abrirle el corazón y ayudarle cuando más nos necesite (que nos necesitará) en sus problemas personales...

Chiemi Fujimoto: esta chica deportista de interesantísimo físico (que está bien buena vamos) la conoceremos al ser descubiertos espiándola en el vestuario de chicas... no es una muy buena manera de conocer a una chica, pero ser sinceros con ella y practicar deporte como ella nos ayudarán en la tarea de conseguirla.

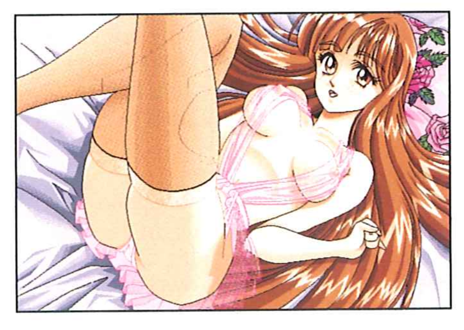


Misako Sayama: mujer con la que nos chocaremos en el parque (y es que estos japoneses van como bólidos o no miran nunca por donde van, porque ¡todo el rato se meten porrazos contra los demás!) y que posteriormente nos encontraremos cuando salgamos por ahí. Además, las casualidades de la vida le llevarán a trabajar en nuestro instituto algunos días, así que con salir por ahí, encontrarla y tomar las decisiones adecuadas en los encuentros con ella, nos aseguraremos de llevar con éxito nuestra misión de ligárnosla.

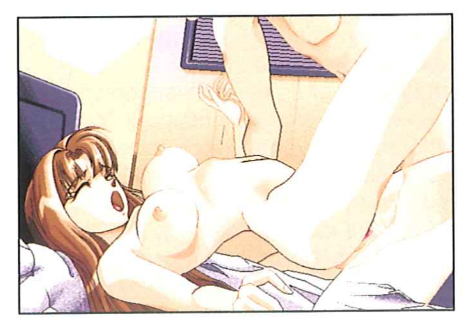




Ryoko Shimazaki: esta misteriosa chica llega nueva al instituto camuflada con unas super- mega- poderosas gafitas, con las cuales la gente es incapaz de reconocer que es en realidad una *idol singer* famosísima (*peazo de gafas tope de camuflantes*...). Evidentemente será descubierta por nosotros, y habrá que ayudarle a no ser descubierta y a solucionar todos los problemas que ser lo que es le conlleva.



Arisa Miyoshi: es la hermana pequeña de uno de los personajes masculinos que aparecen, *Kazuhiko,* que es el mejor amigo del protagonista (mucho cuidao con este chaval porque nos quiere tanto que al final del juego podremos elegirle a él además de a las chicas... y ese no es el mejor final, que digamos >_<). La conoceremos al salvarle la vida en la playa (si es que somos unos héroes... ^_^) y se nos enganchará como una lapa desde entonces, a no ser que seamos bordes con ella. No es precisamente de las más difíciles de conseguir, porque conocerle



RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC

salvándole la vida da como para que nos quiera un rato.

Yumi Matsumiya: es nuestra profesora y se preocupa mucho por nuestros estudios, que no suelen ser brillantes. Sacar buenas notas será básico para acercarnos a ella.

Anze: es la chica oculta y es MUY difícil de conseguir. La conoceremos un día al encontrárnosla en el parque y tener una conversación de 5 segundos con ella. Volver a encontrarla será, en parte, cuestión de suerte. Sólo os digo que si os encontráis una gatita por ahí, la acojáis en vuestra casita, y que mantengáis vuestro nivel de pasión muy alto desde entonces. De eso dependerá que un día desaparezca, o de lo contrario, se transforme en una bella ángel...

Y aparte de las 10 chicas mencionadas, hay unos cuantos personajes secundarios como el hermano de *Arisa*, el típico chaval que nos quiere hacer la vida imposible, el padre de alguna de "nuestras" chicas, algún profesor malvado, etc.

No os voy a desvelar el argumento como en ninguno de los otros juegos de este tipo, porque pierden la gracia (sí, pierden la gracia, porque si consideráis que la gracia son las imágenes *hentai,* entonces pilláis un *dojinshi* y ahí tenéis gracia para rato... es parte de aliciente, pero no es la excusa para un juego cutre, ni muchísimo menos).

Os puedo decir que os encontrareis en situaciones límite como tener que salvar la vida a alguna chica, o elegir entre dos de ellas para volver a casa cuando llueve y no tenéis paraguas (y es que la otra puede pillar un rebote...Xp).

El argumento sigue lo que sería más o menos la vida de un estudiante por esas épocas, con sus exámenes, sus ceremonias del instituto, sus eventos deportivos... eso sí, siempre rodeado de bellezas y con una vida bastante más ajetreada e interesante de lo normal (no van a hacer un juego en que te pases el día aburriéndote por ahí...).

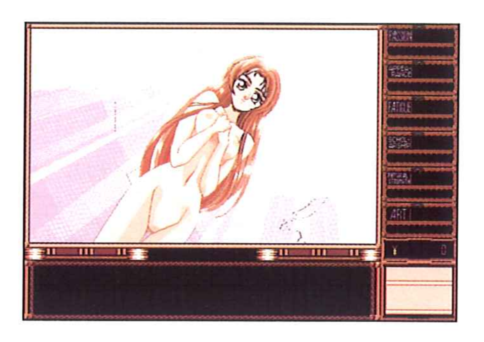
Es uno de los mejores que he jugado del género y que más me han gustado, y que combina perfectamente, como la mayoría, los simples gráficos estáticos con pequeñas animaciones para cambiar las caras de las chicas (que muestran sus estados de ánimo) con las músicas personalizadas para cada chica (en *midi* como siempre, y que mejor escuchar con un buen sintetizador de *midis* para ***Windows*** si nuestra tarjeta de sonidono es ninguna maravilla). Además, el juego se complica al no sólo tener que elegir opciones sino que tener que controlar las tareas de cada día, las citas, nuestros estudios, nuestro aspecto, nuestro dinero...

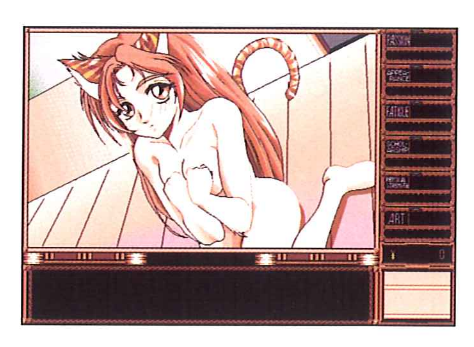
Si queréis tenerlo un poco más fácil, os recomiendo usar un "truquillo" para no tener que preocuparos del dinero en casi todo el juego (no, no hay que robar a nadie). El truco es el siguiente: al principio del juego prestaréis 3000 yens a vuestro amiguito favorito para que pueda comprarse el juego de moda, dinero que en teoría os devolverá al cabo de un tiempecillo. Bien, el día que le dé por devolvernos el dinero, lo hará antes de que podamos elegir plan para ese día y, por tanto, antes de que podamos salvar la partida que se puede salvar cada mañana antes de hacer el plan del día. No sé si es un *bug* o un truco directamente, pero el caso es que si después de eso salváis y cargáis, vuestro amigo volverá a devolveros el dinero, sumándose éste al que ya os había devuelto previamente. De esta manera, de 3000 en 3000 yens podemos hacernos lo suficientemente ricos como para no trabajar en todo lo que quede de juego.

Yo descubrí esto en la segunda o tercera partida, pero ya os digo que no hace falta hacerlo, siempre y cuanto cuidéis bien todos los aspectos y tratéis bien a las chicas.

Nada más, sólo decir que si podéis conseguirlo lo juguéis, ya que es uno de los varios "*tokimekis*" de calidad traducidos al inglés, y sólo por ello ya merece la pena ser jugado.

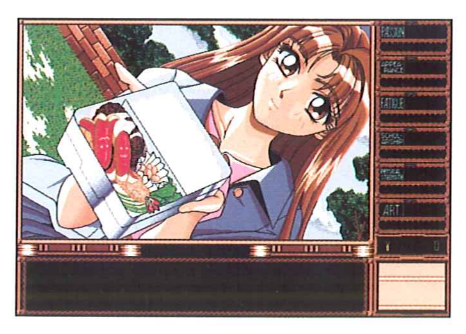
DevilKen
devilken@correoweb.com











Reseñas de Juegos H en PC

Como decía ese anuncio polaco de yogur con tropezones de fruta: "Esperaremos tiempos mejores" pues ya pasó aquel momento en el que podíamos ir a la tienda y hacernos con un juego *hentai*. Sí, supongo que es más rápido y más barato bajárselo de *Internet* pero... no es lo mismo... no es lo mismo... ¿Y el morbo de que te pregunten si eres mayor de edad cuando en realidad solo tienes 15? Qué tiempos...



Knights of Xentar es un juego de rol (*RPG*) para **PC IBM Compatible** (o sea, **PC** ^^) que no es otra cosa que la versión traducida de ***Dragon Knight 3*** (nombre original en su versión japonesa). ¿Qué hace especial a este subproducto? Realmente el mero hecho de ser un videojuego de la temática que este mes da nombre a la revista que tenéis entre manos le otorga un valor añadido.

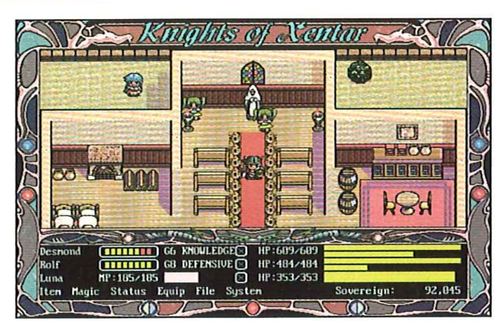
Todo aquel que alguna vez haya leido algún manga de ***Bastard***, ***Zenki*** o algúna de estas historias de temática épico-fantástico-calentorra habrá deseado, aunque sólo sea por un instante, ser el protagonista de batallas contra monstruos, gestas heroicas en busca de místicos objetos de poderes sobrenaturales, salvamentos del mundo y de revolcones contra las más apetecibles damas del reino. En otras palabras. A todos nos habría gustado ser *Bill Clinton*... er... espera, fallo tonto, quería decir que todos querríamos ser como *Desmond*, el protagonista de la aventura que aquí comienza y que da forma a la tercera de las cinco entregas que **Elf** (la compañía que originalemente dio vida a esta saga y que más adelante realizó versiones animadas y para **PlayStation**) sacó al mercado para gozo de los aburridos usuarios de **PC** (Pantallazo azul, vale, sale PZ pero me da igual ^__^).

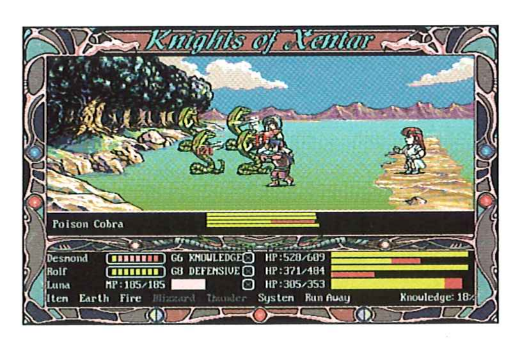
El juego ha sido posible adquirirse en su verisión compacta en *diskketes* (apenas unos megas de tamaño pero sin voces para los diálogos) o en la versión CD-Rom (con diálogos hablados para todo el juego y ciertas sorpresitas que tal vez me decida a comentar al final). Si mal no recuerdo, la versión distribuida por **MegaTech** en occidente (empresa de la que hablamos muy mucho en este especial por razones gozósamente obvias) venía con el CD en cuestión.

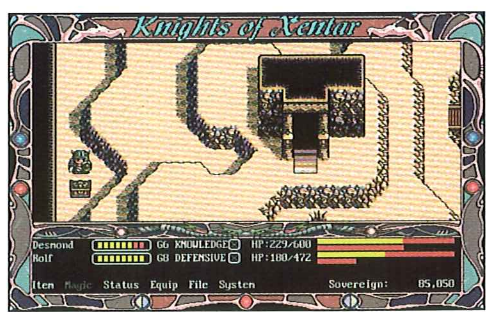
Nuestra historia da comienzo con la llegada del sucio y pervertido *Desmond* a la ciudad donde, como bienvenida es robado, apaleado y desnudado por unos bandidos cuando intenta entrometerse en una violación (la primera escena "guarri" del juego la protagoniza la manceba de una posada que es forzada por los más variopintos especímenes de la comarca). Desnudo, sin ropa ni dinero, comenzará sus andanzas dando vueltas desnudo por el pueblo escuchando comentarios de esos que si no os tiran al suelo de risa os devuelvo el dinero ("Señor- dice un niño-espero que la pubertad me trate mejor que a usted" ^o^).

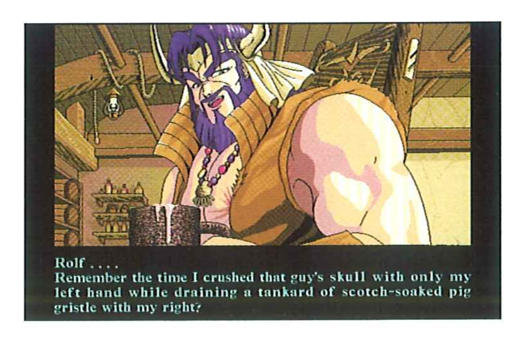
Éste, alabado sea el guionista, será una pequeña muestra del humor y del tipo de historia que ***Knights of Xentar*** nos depara.

Como es de ley, en todo *RPG* de la antigua escuela, nos encontramos ante el característico entorno de vista semicenital poblado con personajes en SuperDeformed. Todo esto en 2D, se entiende, riguroso que dará forma (la forma prevalente aquí es la curva) a un juego de rol con azarosos encuentros contra mosntruos, gigantescos mapas (MUY mal distribuidos y en los que









RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC











pasarás más tiempo buscando la p#$# ciudad siguiente en lugar de explorando el terreno y subiendo experiencia con esos enemigos taaan originales) y combates en una línea 2D frontal que a muchos "recordará" a Final Fantasy VI.

Knights of Xentar, a pesar de seguir el típico esquema de subir de nivel tras infinitas batallas para ganar algo de dinero y así poder comprar algunas armas (esquema típico pero resultón ¿quién me lo niega?) cuenta con algo que lo hace único, y esto es ni más ni menos que hablar con los personajes que no tienen nada que ver con el desarrollo de la historia. ¿Que qué tiene esto de interesante? Pues lo mismo que el interés que tiene enfrentarse a los enemigos finales: El sentido del humor. Los diálogos son sencillamente de infarto y supone la contraposición a unos combates y a unas situaciones que se antojan tremendas que sin venir a cuento rompen cualquier vestigio de seriedad con comentarios acerca de la ropa interior de nosequién o como hace nosecuanto aquello de allá.

Del apartado sonoro bién poco se puede esperar (no podnría demasiadas esperanzas yo en el departament de sonido de **Elf** ¬_¬). La música es casi tan nula como inexpresiva aunque las voces, en la versión estadounidense (la que tengo yo instalada) no están del todo mal, y voces como la del protagonista o la de *Rolf* se hacen querer (en el aspecto de los gemidos...er..dejémoslo)

Las chicas. Jejeje, cómo expresarlo...En este aspecto, ***Knights of Xentar***, no anda demasiado mal surtido. no serán pocas las ocasiones en las que deberemos salvar con nuestra fuerza a una dama en apuros, la cual nos dará las gracias EN MAYUSCULAS. Creo que todos sabemos de qué estamos hablando ^_~.

Para los que no hayan conocido este juego, cabe mencionarles que hay varias versiones. Algunas de ellas se han nutrido de la experienci que **Elf** ha ido amasando y ha incluido un sombreado y unas tramas a determinadas escenas (especialmente en ESAS escenas) que consiguen que apenas otros juegos de la compañía nipona como puede ser la saga Langrisser hayan conseguido superar. Esto es debido también al excelente trabajo artístico del que goza ***KoX*** en el que apreciar los detalles se convierte en una tarea obligada para llegar a conocer el juego. De cualquier manera, este aspecto llega al sobresaliente en estos

RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC

apartados, pero deja de lado otros igual e incluso más importantes como es el de los gráficos en momentos álgidos como pueden ser los combates o el mapeado que, sin ser desagradable, es de peor calidad que varios juegos de **Super Nintendo**.

Knights of Xentar fue uno de los últimos juegos que tradujo y distribuyó **MegaTech** antes de su quiebra. Toda una lástima. De cualquier manera, esto era previsible pues cada vez son más los afincionados que se dedican a programar parches para este tipo de juegos. Sin ir más lejos, he visto alguna que otra versión casera de ***KoX*** circulando por InterNet con grotescas traducciones (no me pidáis direcciones que aún me estoy acordando desde que dije que existía un parche para el ***Tales of Phantasia*** @_@ que horror, la gente se esfuerza más en hacer la pelota para pedir la dirección del parche que en buscarla por sí mismos).

Querría resaltar uno de los aspectos que a mi entender es uno de los más interesantes del juego (y no me refiero a la *Photo Shop* a la que tenemos acceso al finalizar el juego, jeje, babas babas). Mientras que la tendencia actual en la creación de RPG´s es crear fastuosas ciudades con decenas de rincones y personajes, ***KoX***, supone una vieja pero digna alternativa para los que recordamos el placer que supone visitar innumerables localizaciones, todas ellas simples como nada en este mundo pero abundantes y, sobre todo, VARIADAS (cosa que echo en falta desde ***Wild Arms*** y ***Ranma 1/2 AkanKoudan*** del que, por cierto, hay un equipo que ya está traduciendo, al que vuestro seguro servidor *Amano* se dedica a ralentizar con su vagancia para traducir y su volátil disco duro, sorry *Phoenix*).

La mayoría de vosotros tendréis un ordenador mínimamente veloz, así que tal vez os econtréis con un problema si instalais ***Knights of Xentar***. La velocidad. Será necesario un parche o que ajusteis ciertos parámetros de la memoria si no queréis que vaya a una velocidad del 300%.

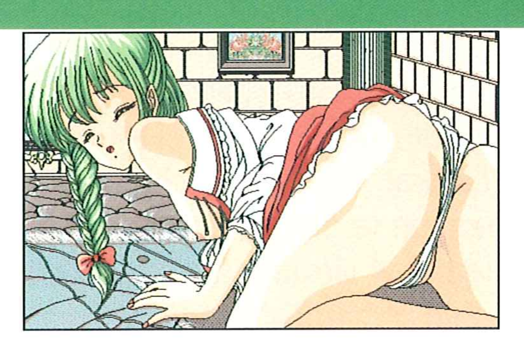
La duración aproximada del juego, si eres de los que hace las cosa bien pero sin entrenerse demasiado, es de unas 13 ~ 15 horas, algo que está bastante bien para un juego de aquella época.

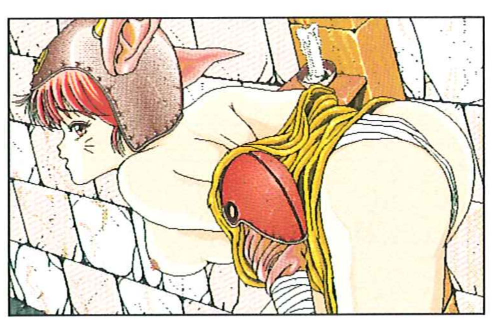
No queda demasiado por decir. Lo más acertado es que os hagáis con el juego (no se si estará en el CD-Rom...) y que juzguéis si realmente hacen falta tantas escenas de video CG para hacer que un juego os cautive. Ciertamente si ***Final Fantasy*** fuese hentai ya sería el *RPG* supremo y absoluto pero...hasta entonces, creo que todos seguiremos manejando el juego con el ratón en una mano mientras que con la otra... capturamos pantallas ^_^. Ya me contaréis qué tal.

P.D.= ¿Saben vuestras mamás que compráis este tipo de revistas? :D



Amano
amano_ai@retemail.es

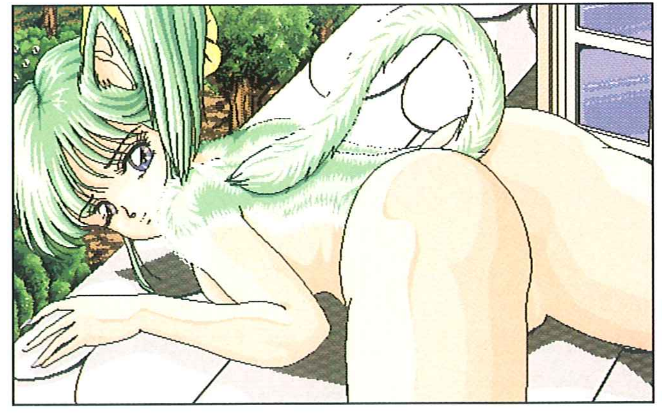








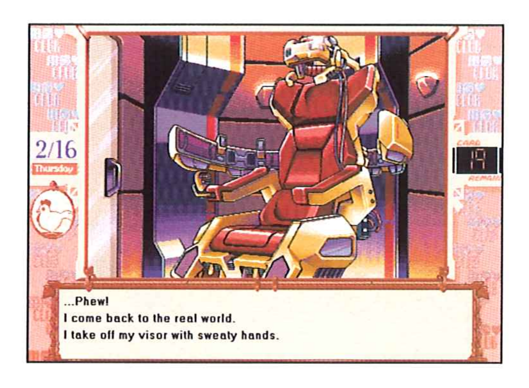


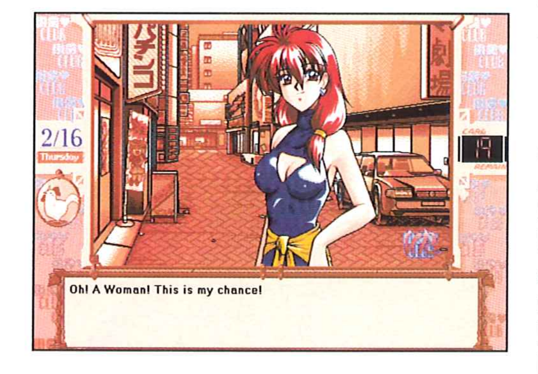


RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC

Acabando la universidad y a punto de entrar en el mundo laboral, un chico decide hacer uso de la última tecnología en realidad virtual para encontrar en el mundo virtual a una chica que quiera ser su novia en el mundo real.

VR DATE SIMULATOR
MAI-CLUB





Con este argumento un tanto extraño se nos presenta este ***VR Date Simulator May-Club***, publicado en los Estados Unidos en inglés por **Milky House** y originalmente creado por **Excellents** y **Desire**.

Este juego puede ser considerado un *Tokimeki* por el hecho de basar su argumento en conseguir una novia de entre varias chicas que podremos encontrar. El control es muy simple: elegir opciones. Podremos elegir sitios donde ir, cosas que decir, etc. Es el sistema de control básico de estos juegos, que algunos amplían con otros añadidos, de los que este carece.

El argumento nos pone en el control de un chico llamado *Hajime Kudo*, que ha acabado la universidad y tiene que buscar trabajo. Estamos en el año 2023, de manera que la tecnología ha avanzado un pelín. Mirando cuanto dinero tiene en su cuenta, descubre un *mail* que no es otra cosa que una invitación a un mundo virtual (el *May-Club).* Este *May-Club* es un club que se presenta como "un lugar de realidad virtual en el que los sueños pueden hacerse realidad totalmente, y en el que el sufrimiento no existe". *Hajime* es obsequiado con unos tickets (concretamente 30) que le permiten 30 sesiones en este club. Decide utilizar los tickets que le han ofrecido de regalo para entrar en el mundo de realidad virtual en el que, sorprendentemente para él, todo es igual que en la realidad real.

Su objetivo será conocer a la chica de sus sueños y poder quedar con ella fuera de la realidad virtual, porque en sí el objetivo era encontrar una chica con la que poder







RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC





empezar una relación estable.

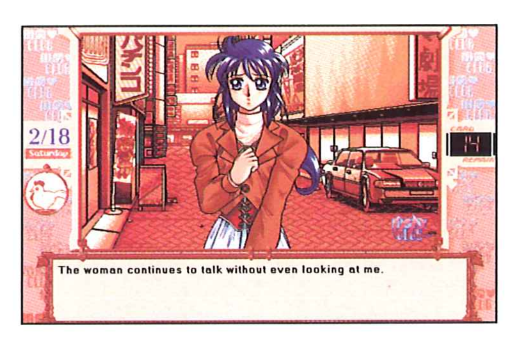
Una vez montados en la silla de realidad virtual y con las gafitas VR de rigor puestas, entraremos en el mundo virtual en el que básicamente encontraremos chicas.

El argumento del juego es ese: ir entrando varios días e ir enterándonos de cuando entra cada chica para poder encontrarla más a menudo, conocerla mejor, y según como sea la chica en cuestión hacer unas cosas u otras a base de los típicos menús de "hablar, preguntar, ir a tal sitio", etc.

Así pues, conocer como son las chicas es una de las misiones del juego ya que nos dirán básicamente como portarnos con ellas, cuando irlas a buscar, etc. por lo que no os diré grandes cosas de ellas ya que os estaría contando medio juego. Sólo os diré que son 9, y que son las siguientes: *Misato*, una pequeña rubia que encontraremos en la estación, *Kirara*, una explosiva (y de ceñida ropa) pelirroja, que será la primera de las chicas que encontraremos; *Akiho*, una chica de carácter variable (y alto temperamento) que también encontraremos en la estación; *Rei*, chica bastante tímida y que tiene 2 finales diferentes (uno de ellos sado-maso...), *Keiko,* una explosiva y rica rubia algo más mayor que nosotros, *Hiromi*, chica vergonzosa y que se preocupa mucho de las cosas, algo difícil de conseguir; *Mikoto*, chica trabajadora que se define a sí misma como chica aburrida; *Rieko*, una de las pocas que tiene novio (y lo comprobaremos muy de cerca...) y *Kazumi*, una chica informática que estudia la realidad virtual y la piratea, atravesando paredes y convirtiendo las cosas en otras cosas...

Deberemos elegir la chica que más nos convenga para poder quedar con ella fuera de la *Virtual Reality*, y como he dicho deberemos cuidar la manera de tratarla para que, finalmente, decida quedar con nosotros fuera y empezar una relación.

Técnicamente, estamos ante un juego con unos gráficos de gran calidad. Gráficos en 256 colores y en 640x480 (que harán que, al ser un juego basado en ***Windows,*** nos empieze a cambiar de resolución entre la de nuestro escritorio y la del juego de manera ciértamente molesta) que cumplen perfectamente y que gozan de un dibujo muy bueno. Los gráficos, durante el juego, mientras hablamos con las chicas, nos demuestran la

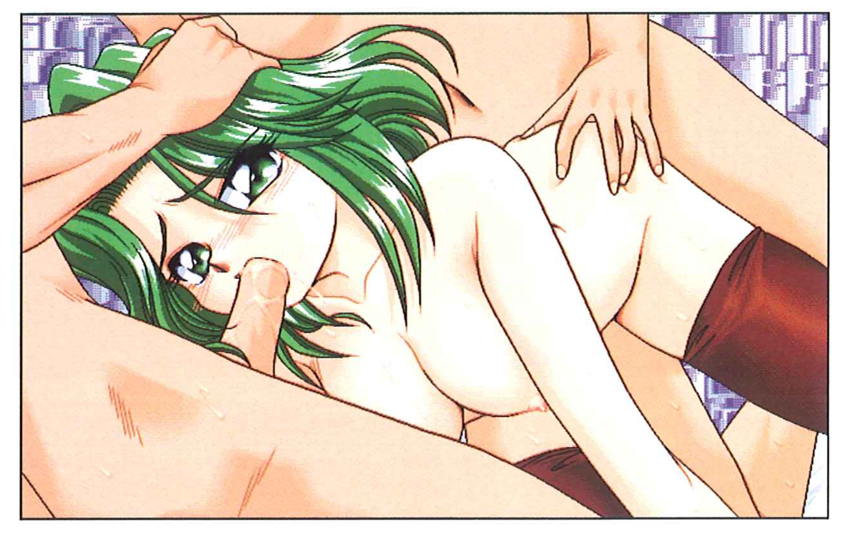




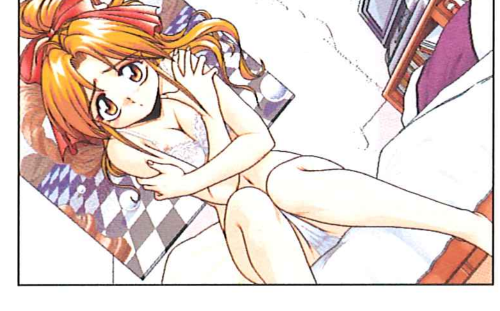


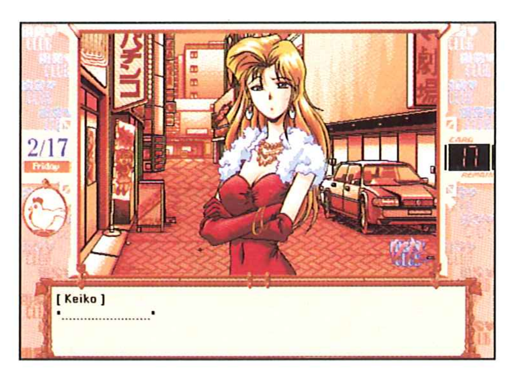


RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC





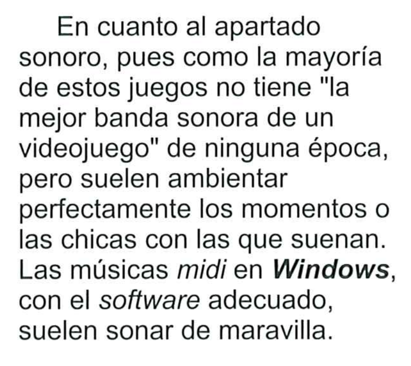




cantidad de imágenes estáticas (como en todos estos juegos) que han usado para cada chica, dando mayor realismo debido al gran número de poses que les han otorgado a cada una.

En las escenas *hentai* la calidad de las imágenes es realmente buena, tanto por la calidad de las imágenes en sí como por el dibujo. Estas imágenes podremos verlas al terminar el juego gracias a una opción del menú de opciones.





En cuanto al apartado sonoro, pues como la mayoría de estos juegos no tiene "la mejor banda sonora de un videojuego" de ninguna época, pero suelen ambientar perfectamente los momentos o las chicas con las que suenan. Las músicas *midi* en ***Windows***, con el *software* adecuado, suelen sonar de maravilla.

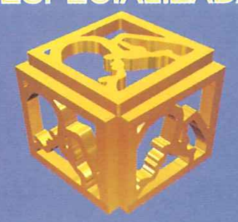
Con el argumento simple que tiene este juego, no se puede decir mucho más acerca de él. Os recomiendo, para pasarlo, hacer una tabla apuntando los días que cada chica va al centro de realidad virtual, para así poder ir los días que vaya la que queréis conseguir, y sin perder todos los tickets en cuatro días. Al cabo de unos cuantos días de juego, unos cuantos bastantes, podremos comprar más tickets, pero teniendo en cuenta que cada día se puede ir tres veces al club, habrá que dosificarlos o acabaremos sin tickets pasando los días en casa, y de esa manera difícilmente acabaremos con nadie.



Y nada más me queda por decir... Este juego dicen que es uno de los mejores, pero a mí particularmente no me ha inspirado demasiado por su llano argumento, es decir, en cuanto a trama principal. Después, según la chica con la que queramos ir irán sucediendo unas cosas u otras. Supongo que el buen nivel de las ilustraciones hace que sea mejor considerado, pero yo sigo pensando que como juego está bien pero que los hay de mejores. Ahí queda eso.

DevilKen
devilken@correoweb.com

ESTO Y MUCHO MAS EN TU TIENDA ESPECIALIZADA



SHOPING COMPUTER GAMES S.L.

SER LOS PRIMEROS
ES LO QUE NOS DIFERENCIA
DE LOS DEMAS

Compramos juegos
de SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE
JAPONESES







TOTAL CONTROL PLUS
CONECTOR DE MANDO DUAL SHOCK Y
VMS A DC
PRECIO 5.500 PTS

IDEAL PARA
JUEGOS DE LUCHA
(vibracion incluida)
PRECIO: 6.000PTS



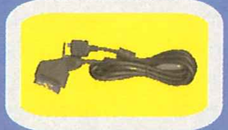




TOTAL CONTROL 3
CONECTOR DE MANDO SEGA SATURN Y
VMS A DC
PRECIO 5.500 PTS

CONECTOR DE MANDO
DUAL SHOCK Y NINTENDO 64
A PC POR USB
(INCLUYE DRIVER)
PRECIO: 4.000PTS





CARCASAS TRANSPARENTES
DISPONIBLE EN 4 COLORES
PRECIO: 4.900PTS

CABLE RGB+SALIDA
DE AUDIO
PRECIO: 2.500PTS

GAME BOY COLOR



PRECIO:13.000 PTS

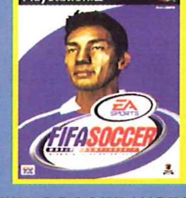
ESPECIALISTA EN VIDEO JUEGOS
DE IMPORTACION
128BITS

PRECIOS CON EL 16% IVA INCLUIDO
HACEMOS DISTRIBUCION A TIENDAS
INTERESADOS PEDIR LISTADO
DESCUENTOS POR CANTIDADES
ENVIOS A TODA ESPAÑA
SEUR 24H
PRECIO: 1.175 PTS



PLAY STATION 2 +1MANDO+MEMORY CARD
+FUENTE DE ALIMENTACION Y FIFA
PRECIO:135.000 PTS







FORMULA 1
PRECIO: 14.900PTS

FIFA SOCCER WORLD
CHAMPIONSHIP
PRECIO: 14.900PTS

LIVE WORLD SOCCER 2000
PRECIO: 14.900PTS



PRESENTANDO
ESTE RECORTE TENDRAS
UN DESCUENTO
EN LA INSTALACION DEL
CHIP DE DREAMCAST

VALE 4.000 PTS

CDS TOP STAR (sin caja)	100
CDS TOP STAR (con caja)	155
CDS PRINCO (sin caja)	105
CDS PRINCO (con caja)	155
CDS TRAXDATA (con caja)	145

JUEGOS DE OFERTA



BLUE STINGER
PRECIO: 5.000 PTS



POWER STONE
PRECIO: 5.000 PTS

RAYMAN 2
PRECIO: 8.000 PTS



EXPENDABLE
PRECIO: 8.500 PTS

SONIC ADVENTURE
PRECIO: 4.500 PTS



JUEGA EN TU DREAMCAST
A LOS JUEGOS DE PLAY STATION
LO MEJOR DE TODO ES QUE SE VEN MEJOR QUE
EN LA PLAY STATION 2
(INTERESADOS LLAMAR)





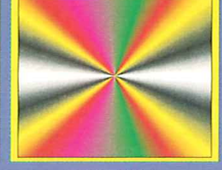
EURO SOCCER 2000
PRECIO: 8.000PTS

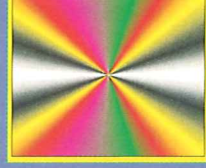
PSX - ONE
TU PLAY STATION PORTATIL
(INTERESADOS LLAMAR)

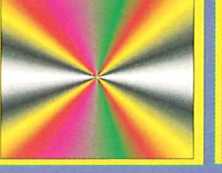
JUEGOS DE DREAMCAST JAPONESES



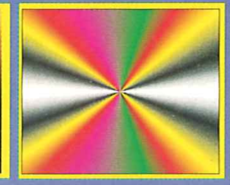














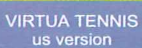
JUN SHUTO KO BATTLE 2
PRECIO: 10.500PTS

SUPER RUNABOUT
PRECIO: 10.500PTS

GRANDIA II

VIRTUA TENNIS
us version

MARVEL
VS
CAPCOM2
PRECIO: 10500 PTS



F335 CHALLENGE

STREET FIGHTER 3
3 STRIKER

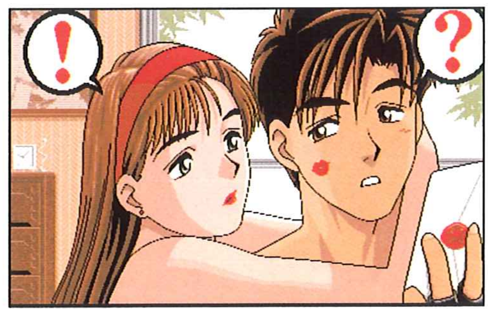
PASEO PUJADAS Nº27
C.P(08018)

TEL/FAX:934864192
BARCELONA

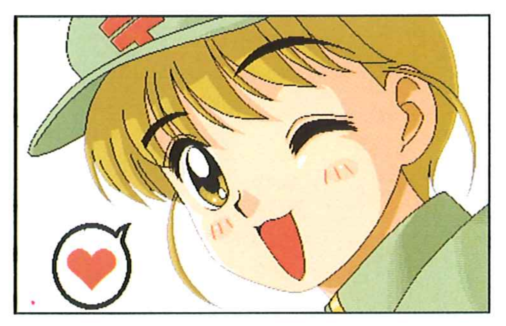
RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC













Seguramente muchos de vosotros habréis jugado alguna vez a las cartas, y si sois muy aficionados conoceréis el juego llamado UNO. Si es así, conoceréis las reglas, aunque en esta ocasión se salen de lo común. Estoy seguro de que prácticamente NINGUNO ha llevado este juego a su vida sexual, y MÁS AÚN de que NADIE lo ha llevado a cabo con semejante plantel de chicas ^^.

TenShinDo (no confundir con ***ToShinDen*** ^^) es un juego para todos los pobres mortales que jamás tendrán la oportunidad de jugar un, por ejemplo, *Strip-Poker* con más de una veintena de personas del sexo opuesto. Pocos, muy pocos pueden permitirse este lujo (sin pagar ^_~).

Bueno, dejemos las cochinadas a parte y centrémonos lo que es el juego de cartas. Nos encontramos compitiendo con cuatro jugadoras a las que previamente hemos escogido (no, si tontos no somos ^^) y nuestro objetivo es deshacernos de todas las cartas asociándolas con las que hay en el mazo central.

Cada vez que sea nuestro turno deberemos soltar, si es que tenemos, una carta que guarde relación en alguno de los siguientes términos:

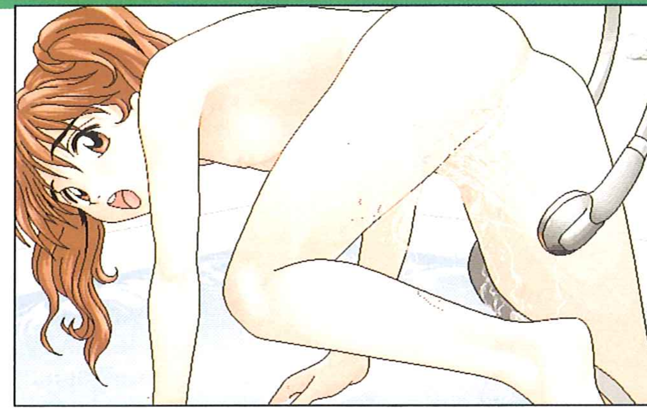
- Color: Hay blanco, azul, negro y rojo
- Valor: Desde el 1 hasta el 9.

- Defensa: Cartas de color específico que permíten evitar ataques. Las hay de 3 tipos: neutrales (semi circulo, permiten deslizar el ataque al siguiente jugador o hacer una jugada de valor neutro), de salto (cículo, envía el turno o ataque un jugador por encima del siguiente a nuestro turno) y de cambio de sentido (devuelve los ataques al anterior jugador, o simplemente le pasa el turno).

- Ataque: Hay dos tipos en cada color, uno de ellos hace que el siguiente deba robar 2 cartas, y la otra que robe 4. Para evitar chuparse las cartas se pueden usar cartas de defensa del mismo color que el ataque, o sumarle otras cartas de ataque del mismo color o valor.

RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC





En algunas pruebas tendremos que limpiar las zonas erógenas en lugar de tocarlas, sin duda serán las más sencillas.

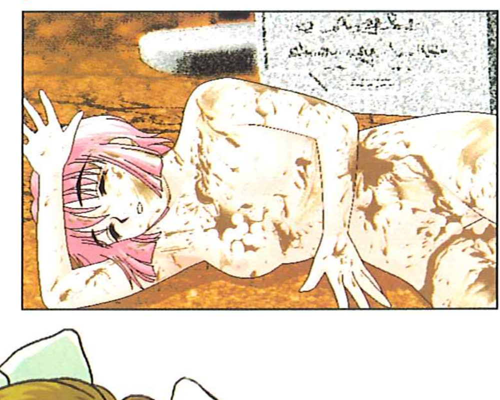
Hay una última carta especial sin numeración ni color que sirve para cambiar de color, sea cual sea el ramo y número en el que se esté jugando (aunque no es válida para deshacerse de ataques).

Precisamente lo más gracioso del juego es hacer que se chupen muchas cartas.

Lo malo es que corres el riesgo de que saquen una carta con un símbolo que te lo devuelva, y como no tengas una igual u otra de ataque...

También es posible que mandes un ataque y el receptor lo contrarreste...

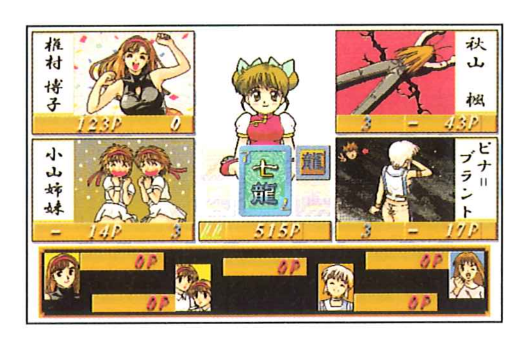
El Round acaba cuando alguien la juez dice

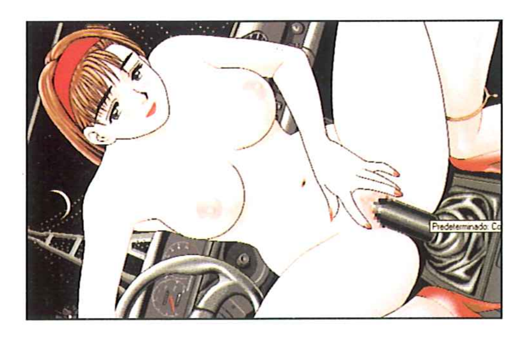


激闘同窓会
THE QUEEN OF TENSHINDO '95
天津堂

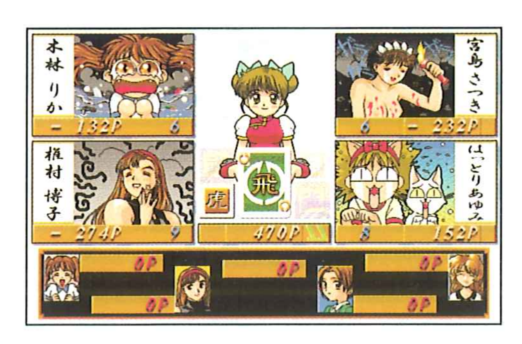
Reseñas de Juegos H en PC









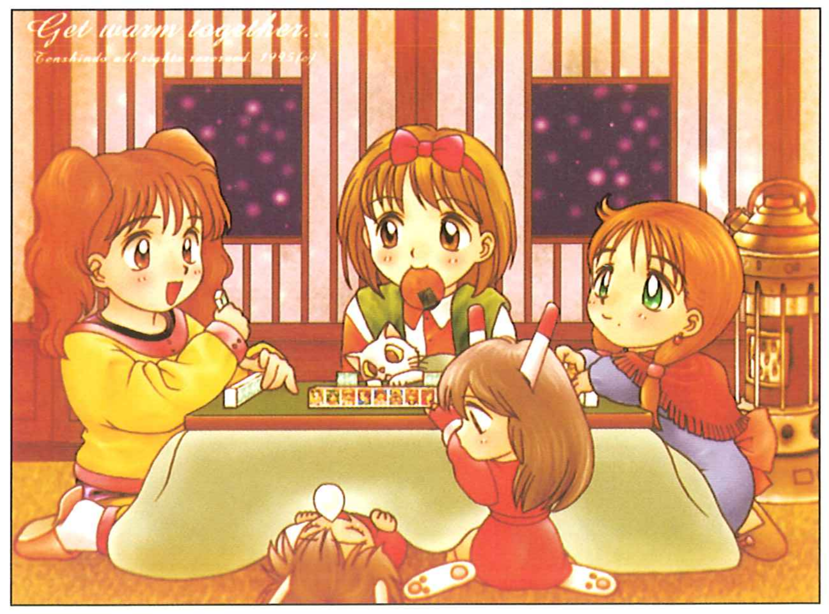


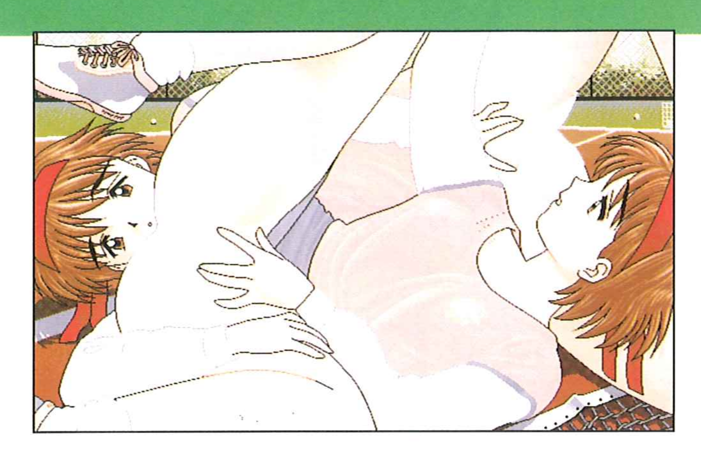
"TenShinDo". Eso indica que alguien se ha quedado sin cartas. Para averiguar entonces la posición de cada una en el ranking de puntos se calcula el total de puntos de las cartas que nos quedan, siendo las de numeración las que valen de 0 a 9 puntos, y las de defensa y ataque las peores, que suman de 20 a 50 a la fatídica posición (lógicamente la que más puntos tenga pierde). Y digo "la" porque las chicas del juego piensan que eres otra chica más... ¿o qué te creías? ¿que ibas a ser el único chico entre tanta belleza? Mmmm... ¿Y si os digo que no lo serías tampoco? ^o^

Esas son básicamente las reglas del juego. Con esta base nos metemos de lleno en un juego diseñado y programado por la compañía limitada **TEAM-VCUT** allá por el 1995 (llevan en activo desde 1991 ^^, no está mal).

El nombre completo del juego es ***The Queen of TenShinDo´95*** y, como muchos ya habréis imaginado, es una parodia de la saga ***KoF*** pero con las cartas como medio de batalla. Sin ir más lejos el juego tiene una intro en la que se nos describe como los aspirante (y tu) van recibiendo una carta de invitación en la que se promete un fastuoso premio a la vencedora (aunque no se hace demasiado responsable de lo que ocurrirá a las que vayan perdiendo en el camino. No te preocupes, lo pasarás genial descubriéndolo ^^).

Las partidas son para cuatro jugadoras y un jugador (en este caso tu) y aquel que menos puntuación obtenga tras tres asaltos se entregará al ganador. Ahora entra una parte aun más interesante que el juego en sí. Agarraos porque deberéis dar prueba de vuestra experiencia en el húmedo campo de batalla. La prueba consistirá en que te dejes llevar y te metas en el personaje (HALAAA ^o^ como suena esooo) a fin de preguntarte "¿Qué haría yo ahora?". Las respuestas a este dilema son extremadamente variadas así como complejas, pues no hay una tónica general del mismo







modo que no hay dos chicas iguales con dos vestimentas iguales. Hay un orden lógico para cada cosa y AHÍ intervienes tu: averiguándolo lo más rápido posible (aunque siempre puedes hacer como yo y enzarzarte con todo lo que veas a ratonazo limpio... aunque os digo que termina doliendo @_@ mi bíceps, mi fornido bíceps).

Lo mejor es cuando eres tu el que pierdes, ya que digamos... ¿recordáis a *Lorenna Bobbit*? Pues ya os hacéis una idea de qué quiere hacer la presentadora del concurso con esas tijeras. Os voy adelantando que no son para abrir "bacalaillas" en busca de Anisakis (lo siento, me acabo de examinar de Parasitología y...)

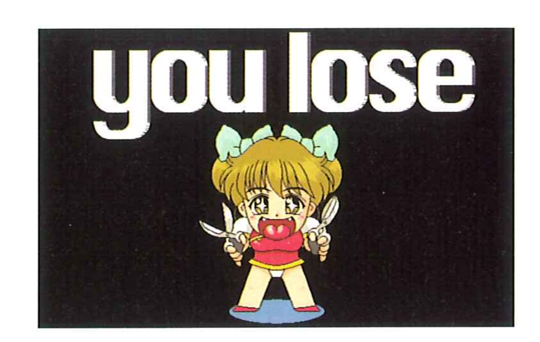
A medida que os vayáis acercando al final, una serie de nuevos personajes se unirán al plantel inicial. Por lo general suelen ser grupos de chicas que van por tríos (o más) y la recompensa suele ser... jejeje. Trataré de capturar una imagen con el plantel al completo y así veréis la abundancia y la variedad de que goza ***TenShinDo***.

No queda mucho más que decir, salvo que probablemente el aspecto más impactante del juego sea el diseño, sencillamente magistral. Un diseño que abarca desde los *Super Deformed* hasta las imágenes de las chicas creadas por ordenador (CG) pasando por la *intro* y mostrando su punto álgido cuando en plena partida hacen mil y una poses en función de la suerte que vayan teniendo. Este aspecto es sencillamente MORTAL. No pararás de reír.

También cabría hacer unas fichas con las oponentes pero... son muuuchas @_@.

Nada más. Un gran juego en el que podremos encontrar alguna que otra chica con coletas, una *intro y un ending* divertidos y un sistema de juego muy, muy ameno. ¿Qué más se le puede pedir?. Noo, fotos de *Spidey* nooo. Como sois... ¬_¬.

Amano
amano_ai@retemail.es

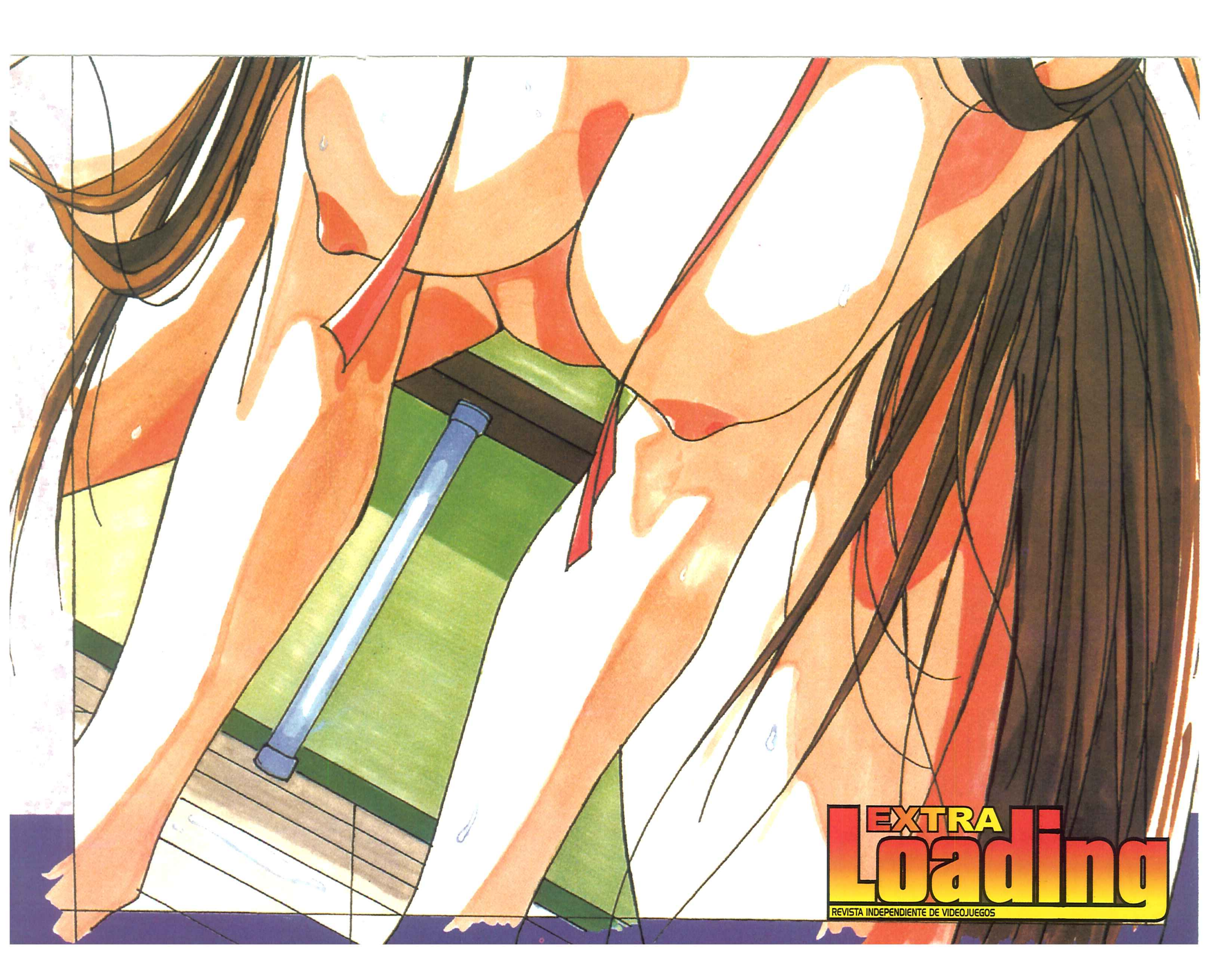


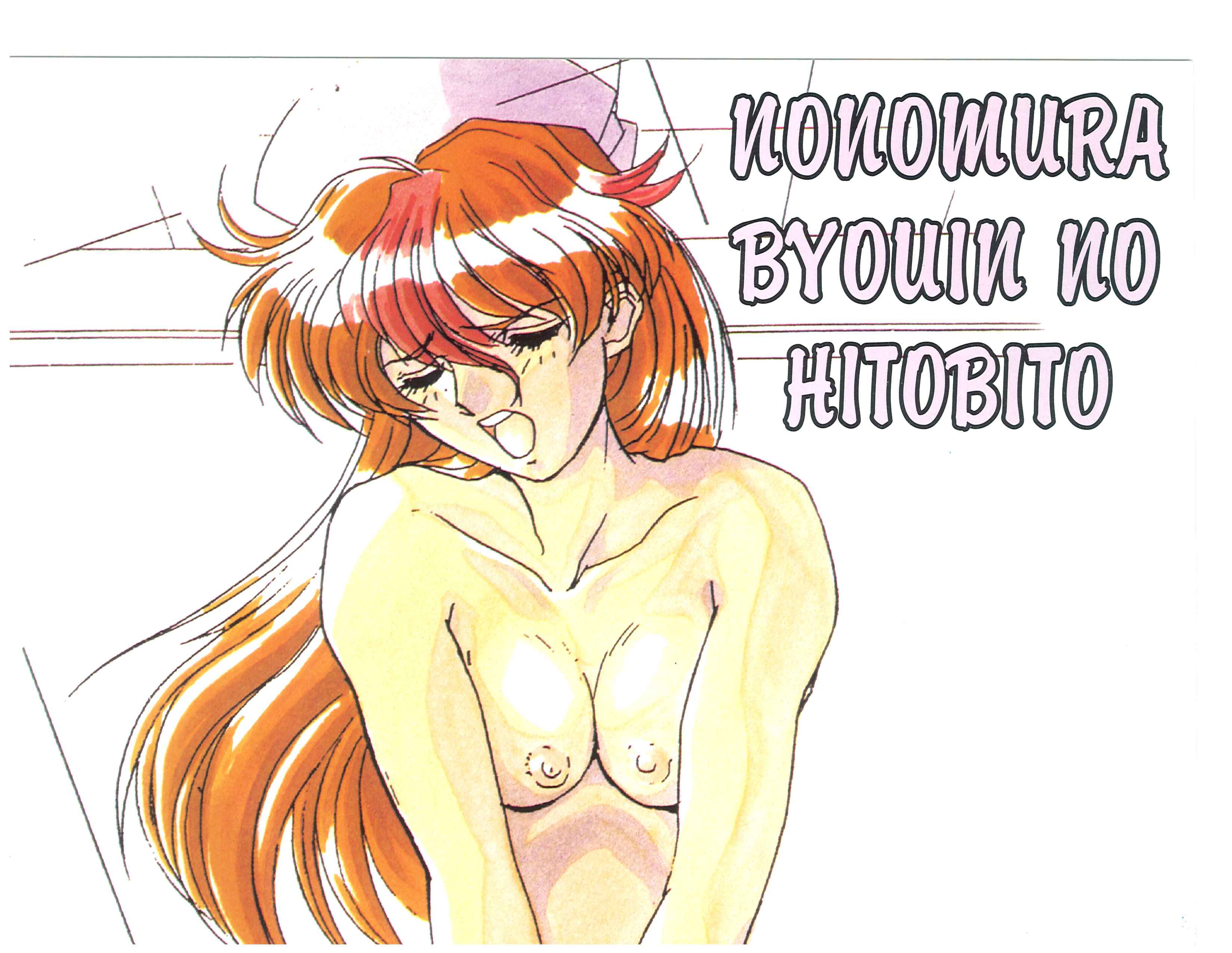


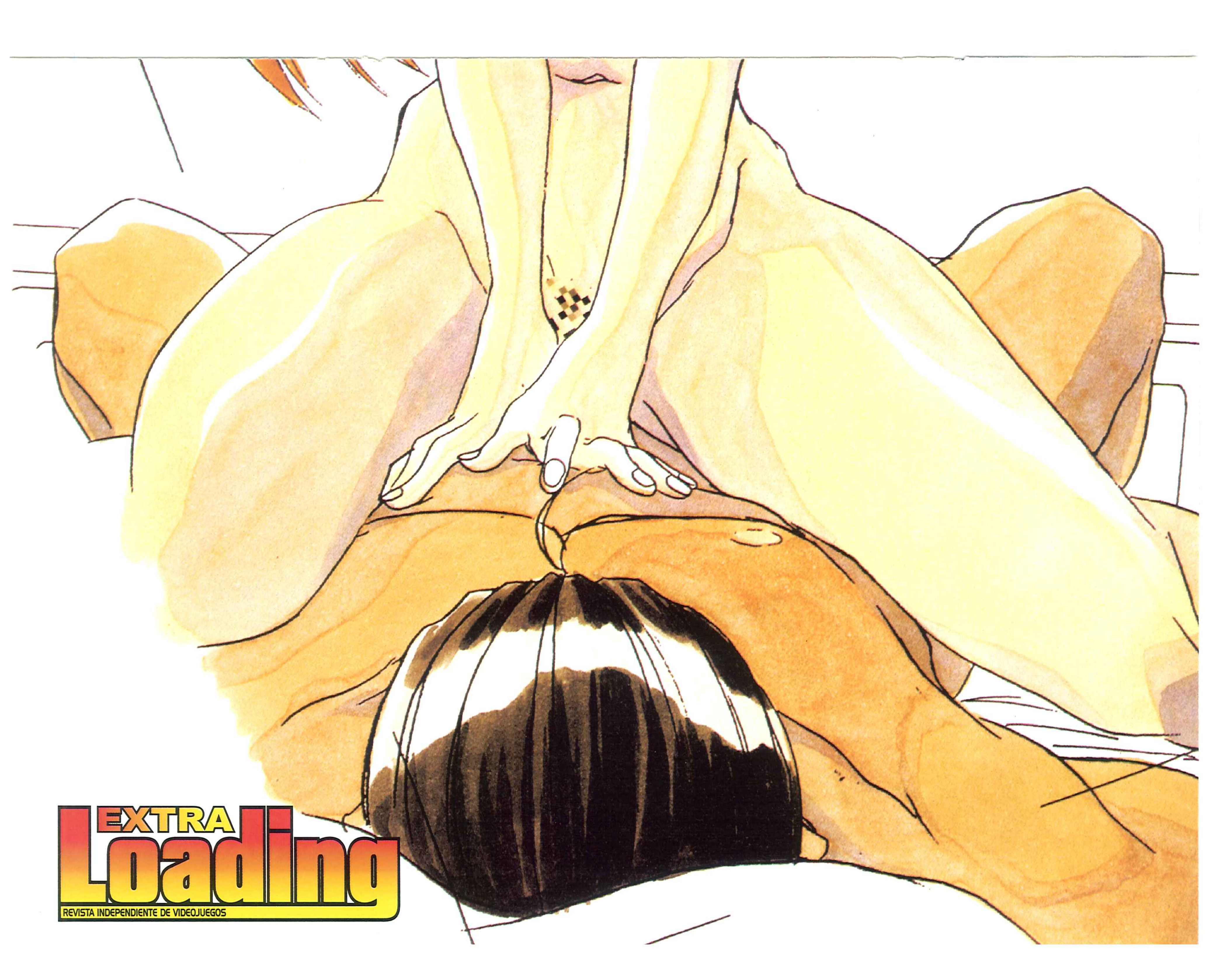


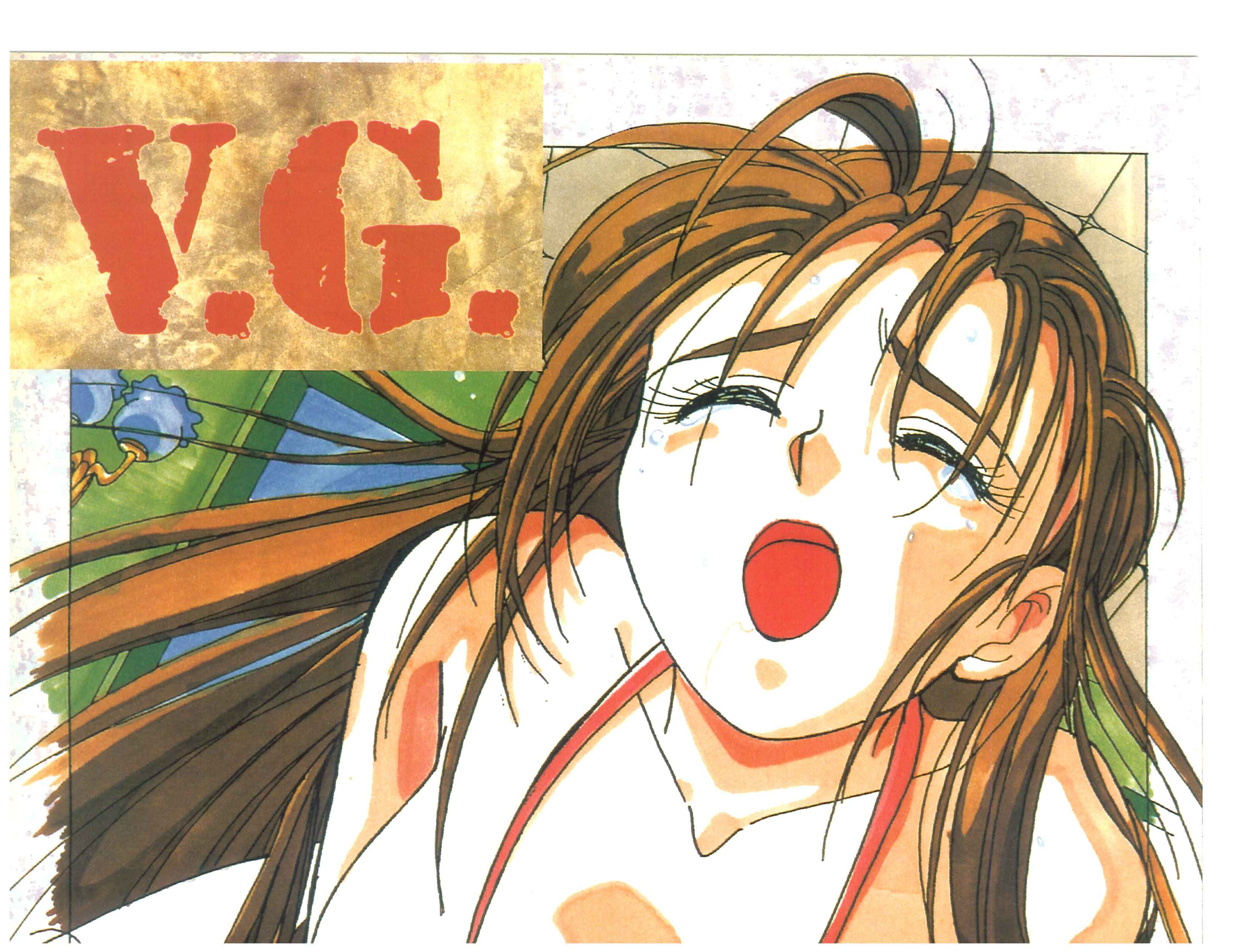
CONTIGO, COMO SIEMPRE

MÁS DE 25 NÚMEROS...

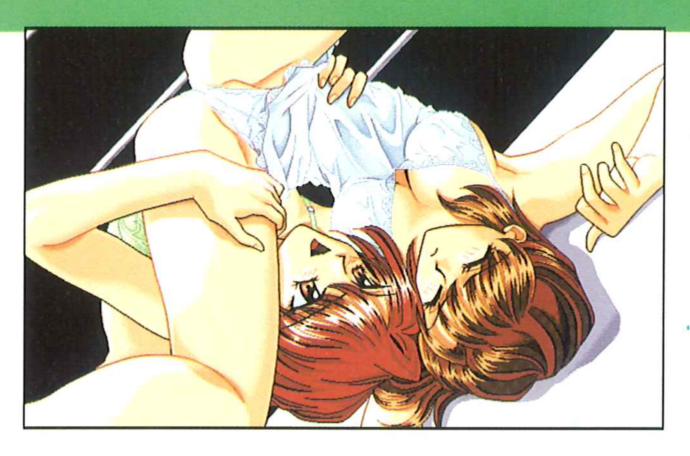

EXTRA
Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS


NONOMURA
BYOUIN NO
HITOBITO

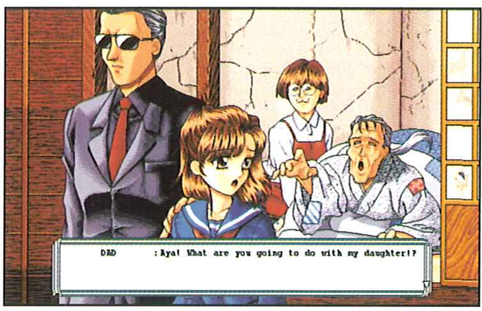

EXTRA
Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS


V.G.

RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC





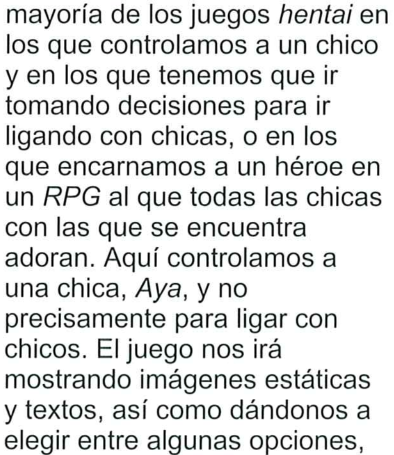








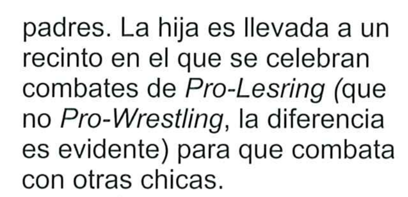
¿IMAGINÁIS UN COMBATE ENTRE CHICAS EN QUE EL ESCENARIO SEA UNA JAULA Y LA ÚNICA FINALIDAD SEA DEJAR A LA OTRA "EXTASIADA" A BASE DE ATAQUES SEXUALES? PUES EN ESTE JUEGO TENDREMOS LA OPORTUNIDAD DE VER COMO SERÍA UN COMBATE DE ESTAS CARACTERÍSTICAS...



Pro Lesring Ring Out! es el nombre que recibe este juego *hentai* para **Windows PC** que hemos visto traducido al inglés gracias a **Otaku** para disfrute de todo el personal sin conocimiento suficiente de japonés.

El juego se aleja de la mayoría de los juegos *hentai* en los que controlamos a un chico y en los que tenemos que ir tomando decisiones para ir ligando con chicas, o en los que encarnamos a un héroe en un *RPG* al que todas las chicas con las que se encuentra adoran. Aquí controlamos a una chica, *Aya*, y no precisamente para ligar con chicos. El juego nos irá mostrando imágenes estáticas y textos, así como dándonos a elegir entre algunas opciones, como muchos otros del género.

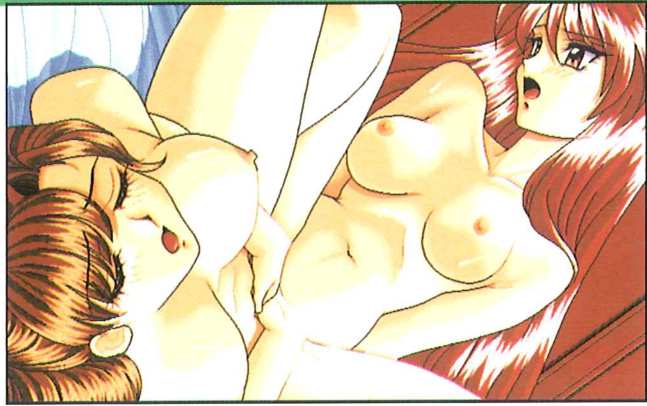
El argumento empieza con el "cobro", por parte de un hombre vestido de negro, del dinero cedido al padre de *Aya* para pagar el seguimiento de una enfermedad que éste padece. Al no poder pagar el dinero prestado para el tratamiento, el hombre decide llevarse como pago a su hija, ante la desesperación de sus padres. La hija es llevada a un recinto en el que se celebran combates de *Pro-Lesring (*que no *Pro-Wrestling*, la diferencia es evidente) para que combata con otras chicas.



Y ahí es donde podemos empezar a jugar... aunque no se yo si debería decir jugar o darle al *enter* sin parar, porque este juego cuenta con una jugabilidad tan elevada como lanzar piedras contra un muro. Es verdad que la mayor parte de juegos de este tipo se basan en tomar decisiones después de leer parrafadas y ver imágenes, pero ahí esta la cosa, tomar "decisiones". En este juego no se decide nada, sólo se eligen opciones que por narices hay que elegir, es decir, que si te salen 4 opciones, tendrás que acabar eligiendo las 4 para poder continuar y SIEMPRE continuarás de la misma forma. Total, que acaba siendo como ver un *manga hentai* en el ordenador, y encima teniendo que elegir cosas que pasarán de todas formas.

Así pues, como juego es un rollo patatero, pero como es un juego *hentai*, pues con que salgan imágenes interesantes



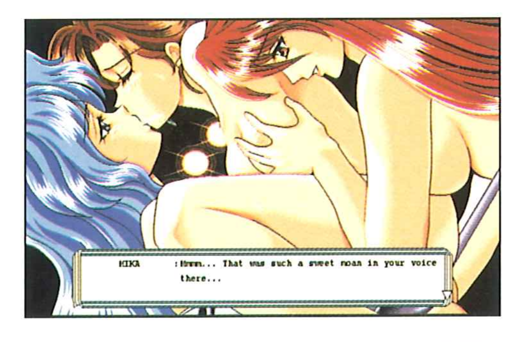


el usuario suele estar contento y le importa tres rábanos que sea jugable o no, lo cual es una lástima porque hay juegos *hentai* realmente guapos con argumentos currados y montones de decisiones que pueden cambiar el final de éste. Pero en fin, teniendo en cuenta que el desarrollo es absolutamente lineal, que tiene tanta emoción y sorpresa como recoger las piedras que hemos lanzado contra el muro y que se puede pasar en 5 minutos, voy a explicar el argumento de lo que sucede de una manera general.

Dentro del recinto, el hombre de negro le ordena a *Aya* que se quite la ropa y se quede con la ropa interior, mandándola después al Ring (más bien a una jaula) a luchar contra su primera combatiente, *Wildcat*. Esta parte del juego es "muy emocionante "porque hay que luchar eligiendo opciones, que como ya he dicho antes nunca cambian nada, y encima la pobre *Aya* siempre pierde elijas la técnica que elijas, así que en fin... Las reglas de un combate de *Pro-Lesring* son tan simples como que la que deje tirada a la otra en el suelo antes, gana (y no precisamente a base de patadas, sino de "técnicas" un tanto diferentes). Como premio, la que gane puede hacer lo que le dé la gana con la perdedora sin que ésta pueda negarse. Y todo ello en esa jaula y delante de un montón de hombres que han pagado para ver tal espectáculo.

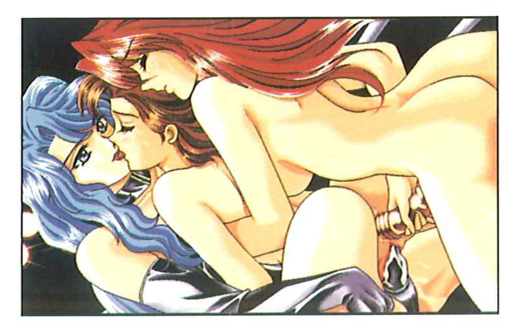
El combate lo va ganando claramente *Wildcat*, básicamente porque ya tiene experiencia en ello y la pobre *Aya* es virgen, no es lesbiana y tampoco tiene ganas de llevar a cabo el combate. Pero el combate no lo gana *Wildcat*, porque antes de que termine aparece *Queen Mika*, que es la campeona de *Pro-Lesring* y decide meterse en el combate, luchando ella y *Wildcat* (que debe obedecerla) contra *Aya* (combate muy igualado). Así pues, acaba ganando *Mika* y ella y *Wildcat* hacen lo que quieren con *Aya,* acabando con ella penetrándola por ambos lados a la vez gracias al vestido con implante de *Mika* y a un cacharrejo que ésta presta a *Wildcat*. Al acabar el combate, el hombre de negro le dice a la pobre *Aya* que un hombre del público al que le ha gustado su actuación le espera en la "*Special Room*", todos podemos imaginar para qué, y ahí es donde la pobre *Aya* tiene su primera relación con un hombre (algo gordo por no decir bastante). Ahí aprende a llevar a cabo el sexo de tres maneras distintas...

Finalmente, después de esto (y que conste que no llevamos más de 10 minutos de juego como mucho, leyendo los

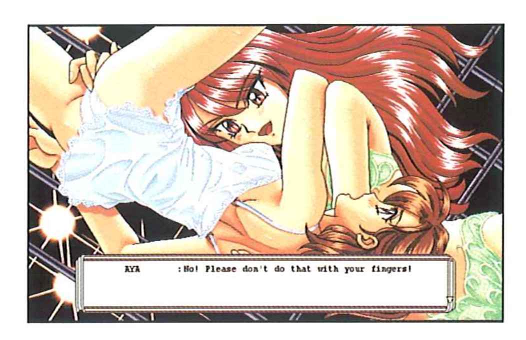








RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC











textos que salen en pantalla a una velocidad normalilla), *Aya* se encuentra en una habitación con *Wildcat,* y tan triste como está por todo lo que le ha pasado, es consolada por su "nueva amiga" de una manera más que consolante. Tras esto, se supone que acaban siendo pareja o al menos relacionándose más a menudo, y *Aya* acaba diciéndole que se alegra de que la llevaran ahí, de haberle conocido y de haberse vuelto lesbiana... y FIN. Ahí se acabó el juego.

Evidentemente muy largo no es, y tampoco tiene un argumento que digamos "muy interesante", pero bueno, es un juego *hentai* y como ya he dicho a menudo estos factores son poco importantes, sobretodo si los demás son buenos, que sí es el caso.

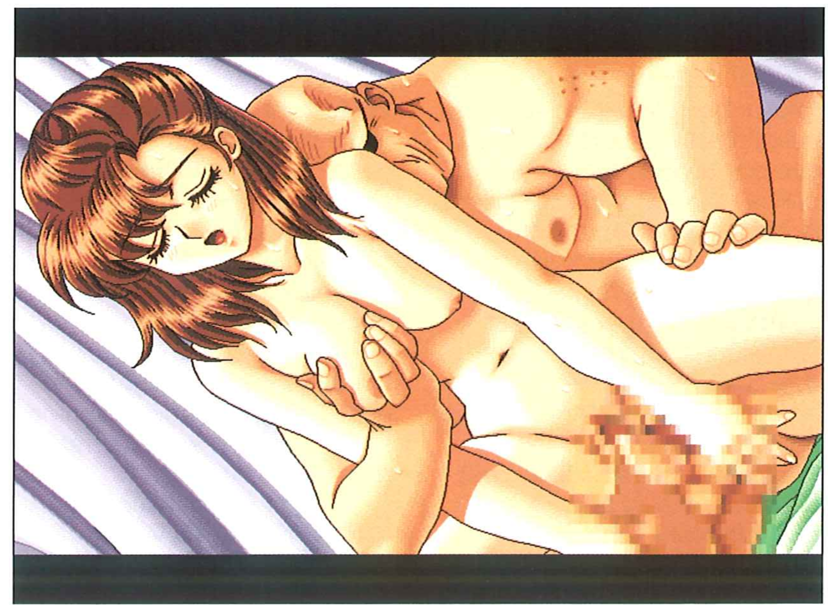
¿Cuáles son los demás factores? Pues un buen dibujo, cantidad de imágenes *hentai* (por lo que dura el juego la mayoría de las imágenes lo son), no hay censura alguna, aunque también es verdad que no son demasiadas las imágenes realmente explícitas.

Con sólo eso ya tiene suficiente para ser un juego *Hentai* interesante, que aunque se pueda pasar en media hora (tirando laaargo), el rato que dura supongo que ya es suficiente para disfrutarlo.

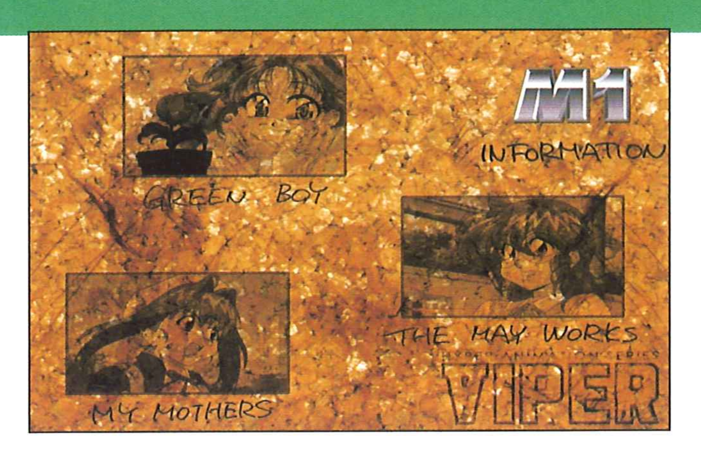
Un aspecto a mencionar que no tiene mucha importancia pero a mí me gustó particularmente es la música, sobretodo la del combate, muy currada en general y que se oye muy bien si se dispone de un software sintetizador de midi para *Windows* como el *WinGroove* o el que viene con los *Final Fantasies.*

Así pues ya no me queda nada más que decir del juego; habéis visto que el argumento no es para tirar cohetes y la duración de éste menos, pero las imágenes que acompañan al artículo demuestran que el dibujo está bien, así que bueno, el juego no está mal y está en inglés, pero si buscáis algo más que un juego lleno de imágenes de este tipo, os recomiendo otros más en plan *Tokimeki* como el ***True Love*** o el ***Season of the Sakura.***

DevilKen
devilken@correoweb.com



RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC





Jugable, bonita y muy fuertecilla es esta nueva aventura *hentai* para Windows. Atentos, todo eso y más es este genial VIPER -MI-.



De la mano de **Hobibox** y **Sogna**, nos llega esta estupendísima aventura cien por cien *hentai*, basada en las ***Hyper Animation Series VIPER***. El formato elegido es el entorno **Windows**, funcionando en cualquier **Pentium** con poco más de cien megaherzios y un mínimo de 24 megas de RAM, aunque también hemos conseguido hacerlo funcionar en un **486**. Así pues, tras comprobar que tenemos el pertinente equipo informático, nos lanzamos de lleno a introducir este ***Viper -M1-***.

Tenemos frente a nosotros una aventura al más puro estilo *tokimeki*. O sea, nos moveremos por diferentes pantallas más o menos animadas e iremos moviéndonos por los diferentes menús de opciones, que nos permitirán el acceso a otros lugares, conversaciones, etc. A veces tendremos la oportunidad de recorrer la ciudad a través de un mapeado con una simpática representación *super-deformed* de nuestra protagonista, al más puro estilo ***Cobra Mission***.

El juego, una vez instalado y ejecutado, nos da a elegir entre los tres capítulos que lo componen. Estos capítulos son independientes, y se pueden jugar en el orden que uno desee, por lo cual prácticamente tenemos tres aventuras diferentes en un sólo CD. Los tres episodios son ***The May Works***, ***Green Boy*** y ***My Mothers***. Eso sí, a pesar la independencia de estas tres odiseas *hentai*, tendremos siempre la constante presencia de unas jóvenes protagonistas muy inocentes, castas y puras, y de unos malvados/as muy perversos, siempre deseando hacer "guarreridas" con cualquier ser viviente que pase por allí.



The May Works nos cuenta la terrible experiencia de *Maki*, una joven que de camino a su escuela se topa frente a un temible engendro azul que la persigue al más puro estilo *psychokiller*, con unas intenciones no demasiado claras, la verdad. Desde luego, lo que sí tiene claro es propasarse con la primera que pille. Tengo que reconocer que el diseño de este demonio me ha sorprendido sobremanera, llegando a tener un aspecto verdaderamente temible. Y si





RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC

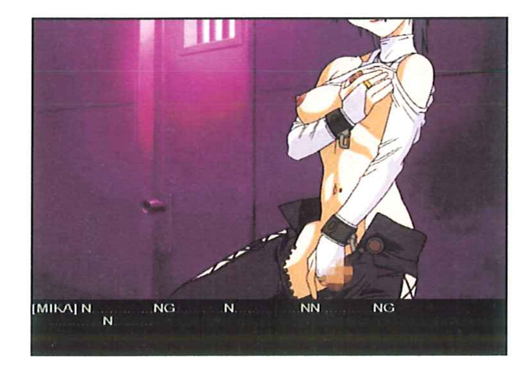












no, mirad las pantallas y ya me contaréis.

En ***Green Boy*** tomaremos el papel de *Natane*, una jovencísima chica que vive con sus hermanas, las cuales regentan una modesta tiendecilla de flores y plantas. En pos de ayudar a nuestra hermana mayor *Kazumi*, algún día que otro nos quedamos en la tienda para que ella pueda ocuparse de otros menesteres. El problema viene cuando uno de esos días entra en la tienda un extraño hombre... y bueno, a partir de ahí todo son problemas, que mezclan lo sobrenatural con lo sexual. ¿Qué pasará, qué pasará?

La tercera historia es ***My Mothers***, que es la más representativa del compacto. De hecho, la portada de ***Viper -M1-*** es referente a este capítulo. Aquí la protagonista absoluta es *Mika*, una jovencita que vive con su abuelo, que es el típico inventor de los *animes* japoneses. *Mika* está doblemente ilusionada, primero porque es el día de su cumpleaños, y segundo porque tiene una cita con el amor de su vida, el joven *Oniichan*. Antes de partir para la romántica cita, nuestro abuelete nos llama para pedirnos que seamos la portadora de la armadura de combate que acaba de construir, ya que por lo visto se cierne una amenaza sobre la faz de la tierra en forma de diabólicos seres. Por supuesto, nuestra cita es más importante que todo eso (¡ah, la juventud!), y *Mika* mandará a paseo al abuelo. Todo iría estupendamente si no fuese por la aparición de dos malvados seres: una chica que parece ser la jefa (ta güena, por cierto) y su sicario, un extraño engendro al más puro estilo sadomaso. Tras armar la marimorena, se llevan a nuestro pobre *Oniichan* sin que podamos hacer nada para evitarlo. Así pues, no tendremos otra opción que enfundarnos el sexy traje de combate y emprender una cruzada para no quedarnos sin novio.

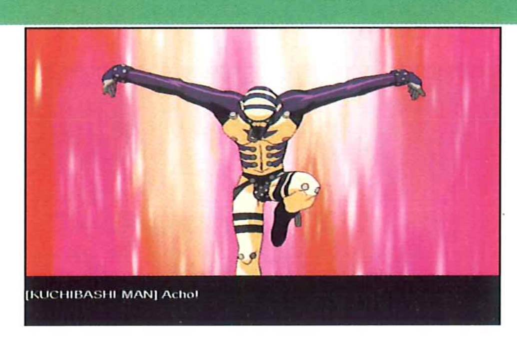
Viper -M1- es técnicamente

RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC

un juego muy bien presentado. Sus gráficos en 640 por 480 de resolución están muy trabajados, con unos diseños que rozan la genialidad. Las animaciones denotan un gran esfuerzo por parte de los programadores, que aparte de haber conseguido plenamente el objetivo de mostrar unas escenas dinámicas y fluidas, tienen todo el mérito del mundo, ya que en ningún momento se hace uso de vídeo. Todo es mostrado en tiempo real, al más puro estilo de los grandes *openings* de los grandes juegos del **Commodore Amiga**. La banda sonora también es destacable, ya que ayuda y mucho a dar ambiente. Podremos elegir si queremos oírla en formato MIDI o en las pistas del CD Rom (algo bastante más recomendable). Durante todo el juego tendremos la completa sensación de estar inmersos en un film de animación japonesa, ya que tanto el aspecto técnico como el argumental están realizados de forma que el jugador se sienta identificado con el desarrollo del mismo. Un detalle que contribuye claramente a ello es que se pueda elegir el inglés entre los varios idiomas disponibles (no, no está el castellano ¬_¬). Cualquier cosa con tal de poder entender mínimamente algo, ya que el japonés no está al alcance de todos, ¿verdad? Bueno, para los más *frikis*, también podremos jugar en el idioma nipón...

Siguiendo la estela de los grandes títulos *hentai* que invadían con toda alegría los **PCs** japoneses, ***Viper -M1-*** es un programa cien por cien recomendable para todo aquel que quiera tener en sus manos un buen juego al más puro estilo japonés. No tiene gráficos poligonales, no es muy interactivo que digamos ni tampoco es duradero, pero hace gala de muchas virtudes difíciles de observar en programas de este género. Además, no es difícil localizarlo... podéis echar un ojo a www.hobibox.com <http://www.hobibox.com> o a www.sogna.com <http://www.sogna.com> para curiosear más acerca de este juego y los otros títulos de estas compañías, además de informaros acerca de cómo poder adquirir esta preciosidad. Todo un hallazgo que desde aquí os recomiendo fervientemente. Sólo os digo que yo soy muy exigente, y ***Viper -M1-*** me ha encantado.


Spidey
joserparker@retemail.es











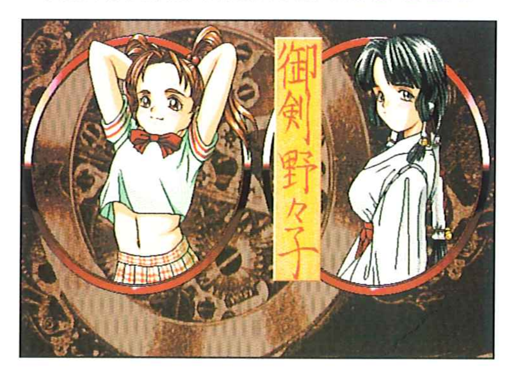




VIDRO DROPS



Vidro Drops es una de esa mini-producciones con las que, tanto pequeños grupos de programación amateurs como simples aficionados nos suelen sorprender e incluso hacer pasar un buen rato. Ya sabéis que, para mí (y un gran colectivo) llamar al PC "máquina para jugar" resulta una blasfemia aunque si gracias al cacharro este seguimos teniendo esta fluida remesa de juegos sencillitos (y hentais)... Bienvenido sea.



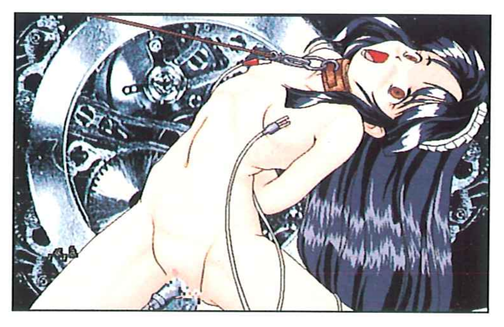
Vidro Drops (***Biidoru Duropusu*** originalmente) es el peculiar clon de la saga ***Puyo-Puyo*** desarrollado por un grupo de japoneses que se hacen llamar **Ringer Bell** (más concretamente por una división de estos que, si no transcribo demasiado mal, parecen llamarse **NiSeiChiDan TEAM**).

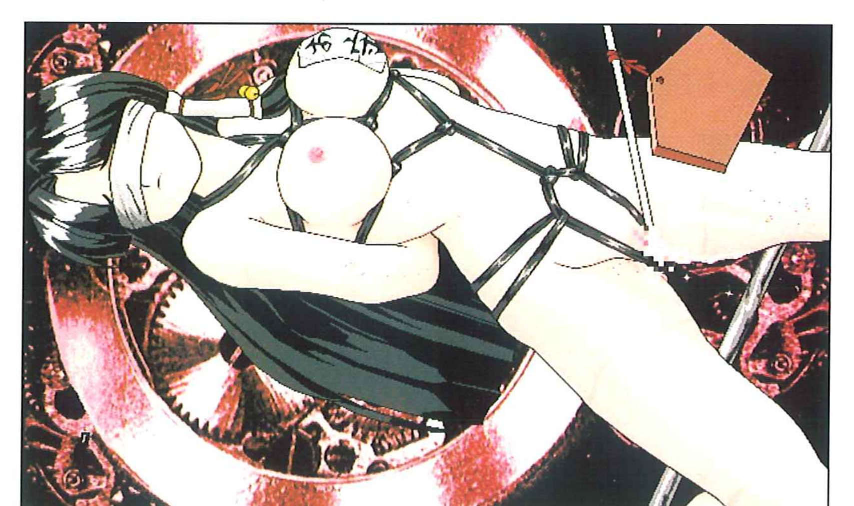
No os voy a engañar, aun después de pasar 4 horas jugando como un enfermo sacando imágenes (*^_^* hay niñas con coletas como para poner una tienda) no he terminado de entender una mecánica que ni siquiera en el tutorial (lo que se puede entender de él) acaba de aclarar. Por ello ruego, a los que ya conozcáis el juego, disculpéis mis imprecisiones.

Lejos de ser una burda copia del clásico de *Alexey Pajatinov*, ***Vidro Drops*** se trata de un intrincado juego de *puzzle* que siguiendo las pautas típicas de los clones del todopoderoso ***Tetris*** utiliza un sistema algo más complejo (y tal vez algo más soportífero).

Nuestro objetivo será ir eliminando las piezas de colores que de dos en dos van tratando de saturar nuestra pantalla. ¿Cómo? Provocando ciertos tipos de reacciones que son algo más intrincadas que la de unir simples colores, pues además, es preferible que las reacciones sean verticalmente y que aprovechen piezas circundantes del mismo color. Suena algo y complicado ¿Eh? Bien, pues es peor ^_^.

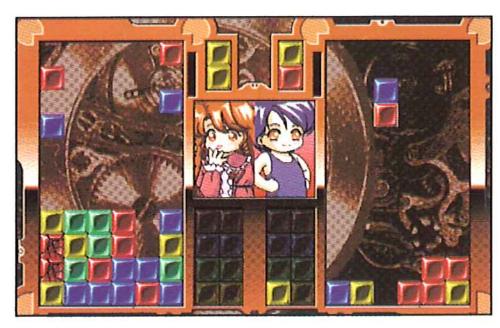
No sólo se trata de juntar cierto número de piezas

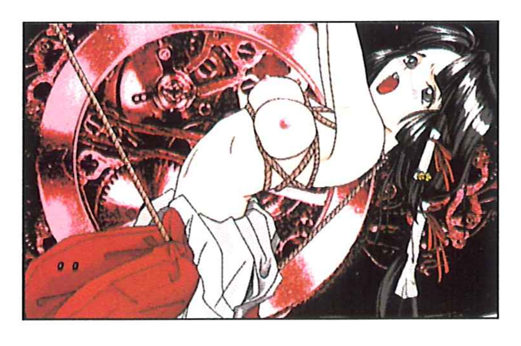














(mínimo dos o tres) en unas determinadas posiciones (ejecución vertical y reacciones en todas las fichas que estén a su alrededor), sino que también hay ciertas jerarquías que marcan que si, por ejemplo, una pieza está rodeada por otras de un color, ejecutando una acción todas ellas desaparezcan o, por poner otro ejemplo, dependiendo de la naturaleza de la ficha de color serán más susceptibles de ejecutar una reacción en determinadas direcciones.

Todo esto sin mencionar que, por lo general, se han de dar dos pasos para eliminar un conjunto de piezas (uno para quebrarlas y otro para terminar con ellas definitivamente).

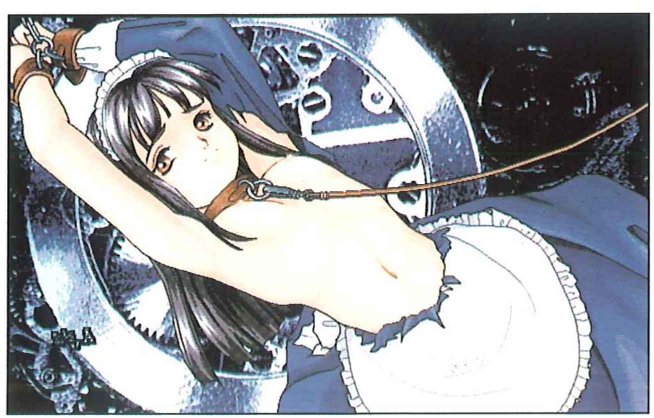
A pesar de su complicación (bueno, no es que sea TAAN complicado @_@) el juego se presenta bastante intuitivo y ameno.

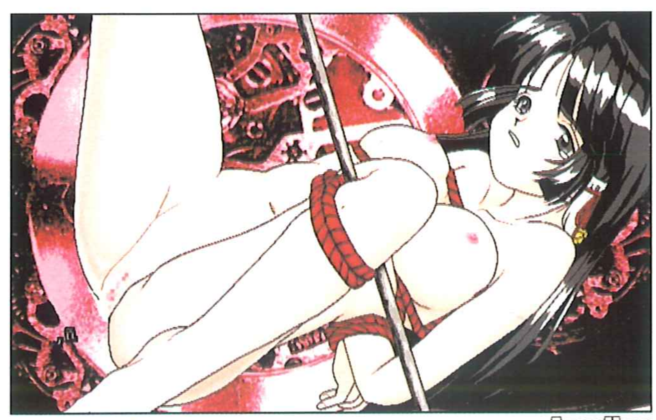
Pero... JA JAAA (mola la risotada esa... la repito: JA JAAA) si este juego aparece en una ***Loading*** especial "guarreridas" será por algo. Obviamente hablando de "guarreridas" no me refiero a los espumarajos que sueltas por la boca al cabo de 3 horas de juego, sino a las lindas señoritas a las que te irás enfrentando porque, por si aun no lo he dicho, este juego es *HENTAI* y como en todos los juegos de esta índole no sólo contaremos con el clásico modo *versus* y solitario, sino que un picante modo historia motivará horas y horas de juego (léase el comentario sobre los espumarajos unas líneas más arriba ^o^).

No existe un argumento definido (que raaaro) sino que nos iremos enfrentado a nuestras ocho oponentes, las cuales estarán dispuestísimas a dejarse hacer de todo si somos capaces de vencerlas en un encuentro al mejor de tres...

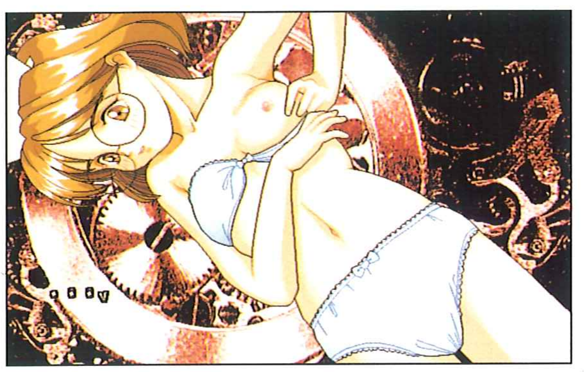
Las escenas en cuestión son soberbias. De calidad andan sobradas y, aunque ciertos desenfoques censurescos le quiten algo de gracia al asunto, conforman un aliciente lo bastante atractivo para cualquier jugador y, por qué no, jugadora que se atreva con un producto tan... er... uh... así.

Las protagonistas son chicas bastante jovencitas,



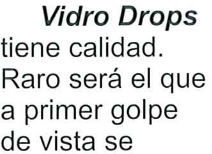


RESEÑAS DE JUEGOS H EN PC



aunque no creemos que el juego sufra el *Lolita-Complex,* sino que más bien se ha optado por un uso del diseño infantil algo bizarro pero tremendamente efectivo (cu-cu, cu-cu cantaba la rana). A modo de comentario personal me gustaría decir que ESTAS CHICAS MOOOOLAAAAAAN MUUUUUUCHO ^___^.

No sé si habrá algún personaje oculto, pues el juego es algo pesado y bueno, con haber capturado todas las imágenes creo que es bastante.



Vidro Drops tiene calidad. Raro será el que a primer golpe de vista se percate de que es un producto *amateur*. Lejos de ello, tanto la animación de los personajes como de todo lo que envuelve al juego en sí es más que aceptable siendo el aspecto más criticable el de la música (que suena cuando se le antoja).

Conclusiones:

- Su sistema bi-fase para destruir las combinaciones importantes de piezas evita que se pueda ganar a un adversario sólo con la suerte
- La calidad de las imágenes es bastante aceptable
- Tres de las ocho chicas tienen coletas (sobre todo la de la camiseta blanca ^_^), con lo cual este juego pasa a ser objeto de culto ¿O NO?



Amano
amano_ai@retemail.es







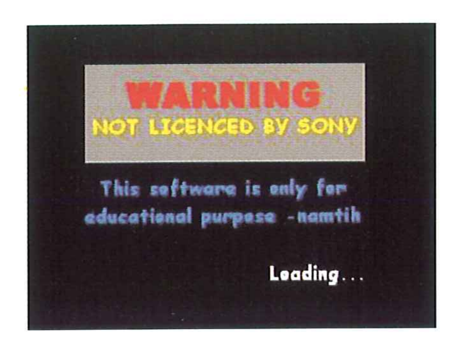








BLOOD BATH
at Red Falls..
Acaba con todos
y sobrevivirás...
BLOODBATH
BLOOD BATH
Full Version
BLOODBATH
Win® 95/98
Pocket Price
Action Blaster
Ha llegado el momento de limpiar
la ciudad de asesinos y criminales.
Tú y tus armas contra un ejército
de delincuentes, en diversos escenarios.
Pero cuidado, ¡tú eres su próximo objetivo!
Lo encontrarás en:
ARES multimedia
Tel. 93 480 89 30
Fax 93 477 22 84
MIDAS

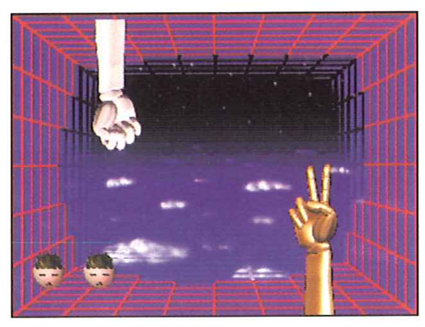


THE JYAN KEN PO SPECIAL

La idea de una Loading especial erotismo no partió de mi pero... OYE, si gracias a esta iniciativa puedo comentar uno de los juegos más terroríficos de mi colección... ¡¡ALABADA SEA!!









Me refiero a ***The JyanKenPo Special***, un engendro NO OFICIAL programado por **Societa** que regalaban con una revista de previsible temática (no, de *Furbys* no...)(*Gozus* tampoco) hace ya algún tiempo (1997 para ser exactos).

Este juego está dividido en dos compactos (doblando en calidad a ***Vagrant Story*** ^^U) y se trata de un ejercicio de programación realizado por algún preclaro japonés armado con una **Net-Yaroze**, aunque viendo la cantidad de errores que contiene tampoco nos extrañaría si nos dijesen que lo creó con las clásicas herramientas de programación que se encuentran dispersas por *Internet*. Sin ir más lejos, este juego tiene una estructura tan simple que yo mismo lo estoy utilizando para... bueno, sed fiel a las noticias de ***Loading*** ^^.

Cuesta creer que un juego pueda crear tanta escuela como este que, entre los más viciosos coleccionistas de rarezas japonesas (parece que el término es *Amanadas* ¿Eh *MrKarate*?), es ya pieza de colección por varios motivos:

1- Las modelos: Lejos de ser jóvenes jovencitas japonesas con coletitas o esculturales modelos profesionales, parece ser que los que dieron forma a este engendro sacaron a sus actrices de la consulta de un dentista japonés (el célebre *Tekito Tuspiños*) (*dios, esto degenera @_@*) como podemos apreciar por los problemas odontológicos de las pobre chicas. Bueno, lo de chicas es un decir pues, aunque como veréis en la relación de datos de cada una, se supone que son veinteañeras, pero yo me jugaría mi ***Galerians*** a que hay hasta cuarentonas.

2- La, esta vez sí, mejor banda sonora de videojuego alguno. Digna de escucharse (no diré que intentaré que *MrKarate* lo ponga en el CD de ***Loading***, que ya es he visto que es gafe). Ni ***BishiBashi***, ni ***Dempachou*** ni nada... el estandarte del absurdo lo lleva con orgullo y pocos dientes ***The JyanKenPo Special***. La contaminación acústica está aun más asegurada que con una tonadilla de *Mónica Naranjo* O_o.

3- La jugabilidad. A prueba de balas, oiga. Jamás pulsar un botón cada minuto fue tan adictivo. Y es que ya se sabe que, por muy simple que sea escoger Piedra, Papel o Tijera con tres de los cuatro botones del *Pad* de **PlayStation**, la motivación sexual que ver a esas... esas... no tengo palabras, supone hace sombra a cualquier burdo juego de lucha o al más demoníaco RPG.

Y es que el juego trata de esto, ganar cinco asaltos a nuestra

rival. Cada victoria nos será "premiada" (lo entrecomillo porque llamar "premio" a "eso" es como llamar "digna" a ciertas revistas de la competencia) con una prenda de la chica en cuestión. O sea, que se irá quitando la ropita.

4- Los videos: Es el apartado más currado de este juego que, por cierto, es mundialmente conocido como "El Jueguecillo". Esta gente se las ha ingeniado, como ya he mencionado, para contratar a 12 chicas (seis para cada CD) y las han filmado con mucha mucha calidad de imagen (probablemente habrán usado 8mm porque salta a la vista que una cámara de vídeo normal no es) a fin de presentarnos una *intro* y los videos correspondientes a cada etapa del juego que, como es de rigor, paso a comentaros:

El comienzo, una vez hechas las presentaciones de cada chica (*Amano*, esta es *Feto*. *Feto*, ese que huye era *Amano*), entramos en la dinámica general del juego en el que cada jugada de "*JyanKen*"(*Piedra-Papel-Tijera* para los profanos) viene precedida por una especie de bailecillo que variará en función de la ropa que tenga la chica (entiéndase que el bailecillo es siempre el mismo, pero los videos son diferentes). En caso de derrota, repetiremos, pero en caso de victoria seremos obsequidos (jau jau, suena a bueno ^o^) con un breve *Strip-Tease*.

5- Los efectos sonoros: algo limitados pero, jejeje, harto acertados. Estos se limitan a las voces de una chica que, según ganemos la ronda o la perdamos, se reirá de nosotros o gemirá agradecida. Supremo.

6- Las opciones. Los amantes de los juegos en si, sin aditivos, sin complicaciones, etc... están de enhorabuena porque ***JyanKenPo Special***, puestos a no tener, no tiene ni menú de opciones ^_^. Jugabilidad en estado puro.

7-Las chicas (cómo no): ***Satomi Uchiyama***.

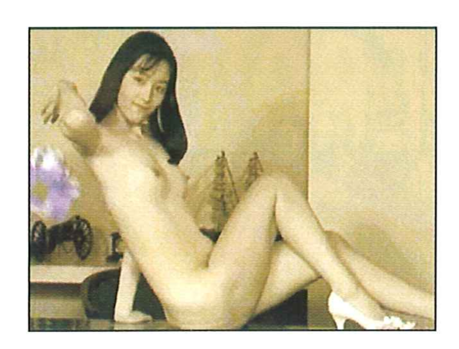
- ***Mai Misaki***. - ***Anna Sawada***. - ***Nao Takenaka***. - ***Miyuki Kurakawa***. - ***Mai Misaki***. - ***Ai Ichinoki***. - ***Rie Kouno***. - ***Shizuka Hitomi*** - ***Madoka Arai***. - ***Kisaragi Mai***. - ***Yukari Kousaka***.

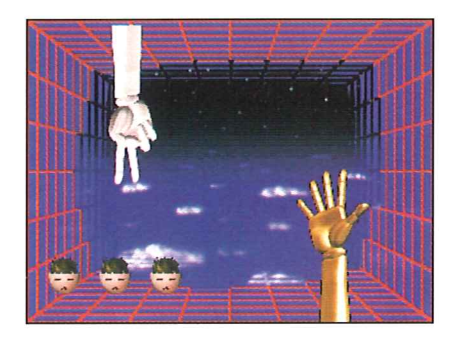
Todas estas chicas tienen unas cosas en común:
- Todas adoptan posturas hiper-ortopédicas en la última fase de su *Strip-Tease* para que no se les vea NADA.
- Todas leen (y se nota) un perfil sobre gustos, aficiones, etc. que no se creen ni ellas.
- Ninguna sabe bailar.
- Todas han sido declaradas Miedo Nacional por el gobierno de su país.
- Ninguna leerá nunca este artículo, con lo cual me libro de una muerte segura.
- Ninguna lleva coletas (lo cual habría aportado clase a esta basura ^_^)

No queda mucho por decir, aunque me gustaría que ninguna lectora me tirase una e-pedrada a la e-cabeza a traves del e-mail con el argumento de que no soy quien para juzgar a estas chicas (Dios me libre). Si me meto con ellas es para dejar de manifiesto hasta que punto este trabajo deja de ser cuidado, oficial y comercial (de coger actrices, como suele pasar) a ESTO.....

Bueno, no seáis demasiado malos y una vez que hayáis leído este artículo, echad pegamento entre las hojas porque, si no recuerdo mal, hay fotos ¿no?. Que os sea leve ^^.

Amano
amano_ai@retemail.es













VARIABLE GEO
SU AUTÉNTICO ESTILO

¿Fuertes? Desde luego. ¿Bellas? Sin duda. ¿Recatadas? De eso sí que no estoy tan seguro. He aquí una muestra del auténtico V.G. ...

CURIOSIDADES DEL GÉNERO

Es curioso como un juego puede cambiar de filosofía con el paso del tiempo. Un claro ejemplo es ***Variable Geo***, ese juego que pese a mantenerse dentro del género de juegos de luchas *V.S*, su picantez ha bajado de forma realmente escalofriante.

Su primera entrega vió la luz el 9 de julio de 1993 para la consola de **NEC**, **PC-Engine, Super Nintendo** y ordenadores **PC**, siendo un juego algo mediocre pero muy simpático. Siguiendo los pasos de ***Street Fighter II***, que barría literalmente por los salones recreativos, la compañía **TGL** tendría una idea "revolucionaria" al crear un juego de luchas con la peculiaridad de que todos y cada uno de los personajes fueran chicas. De esta forma se crearía ***Variable Geo*** (***V.G.*** para los amigos) un juego que lamentablemente quedaba un poco por debajo de la calidad media.

A los personajes les faltaba algo de definición y no estaban muy bien animados, los decorados eran algo sosos y la música no pasaba de sonar como un formato *MIDI* (que ahora pueden sonar medio bien en las tarjetas de sonido actuales, pero en las de la época podían destrozar los oídos). En el tema jugable, los personajes eran algo torpes pese a que respondían más o menos bien a los controles, pero la inutilidad de los golpes y torpes que eran lo hacían injugable. Otra pega era el limitado número de participantes, 8 en total, más una jefe final, aunque era lo clásico en la época.

Las características que incluirían para que este juego se mantuviera vivo hasta nuestros días eran varias. La primera es la ya mencionada, la de que todos los luchadores fueran chicas era algo que sin duda atraería al público masculino. El genial ilustrador de sus primeras entregas también tenía su parte de culpa; era tan maravilloso como picarón. Esa era sin duda la otra razón, y es que cuando una luchadora perdía un combate, aparecían ilustraciones del castigo sufrido por tal humillación, casi todas ellas del género sadomasoquista. En ellas las chicas solían aparecer atadas y sufriendo algunas pequeñas torturas sexuales (ataduras, pinzas en los pezones, botellas en sitios menos nombrables... ^_^) que influían a muchos a seguir jugando.

Naturalmente esto fue eliminado en la adaptación para **Super Nintendo**, además de sufrir algunos recortes de *frames* y empeoración de gráficos. Eso sumado a la eliminación de algo que comentaré más tarde.

Sobre este juego aparecería un completo libro de ilustraciones que todos le envidiamos a *MrKarate*, y en el que aparecen todos los movimientos de las luchadoras, bocetos de las ilustraciones, estas mismas una vez completadas y tal y como aparecen en el juego; detalles, curiosidades... en fin, muy completo y genial para coleccionistas, casi tan genial como difícil de conseguir en estos momentos.

Más tarde aparecería ***Variable Geo Advanced*** (***Advanced V.G.***) para **Playstation**, que basándose en esta primera entrega, conseguiría mejorarla suficiente como para que cualquiera que tuviera la anterior parte volviera a hacerse con ésta.

Entre sus mejoras se encontraban unos personajes algo mejor definidos, mejores movimientos y un juego algo más jugable en definitiva. También hacían su aparición nuevos luchadores, como los dos











CURIOSIDADES DE



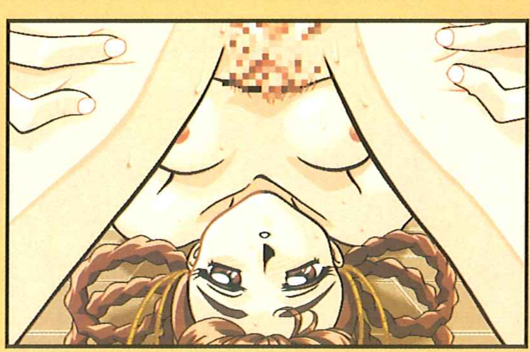
hermanos gemelos y jefes finales (chica y chico, lo cual ya estropeaba que todo fueran chicas), siendo ahora tres los jefes finales. También mejoraban en mucho los fondos y la banda sonora, aunque esta última a veces resultaba un poco pesada.

Otros cambios se notaban en la nueva y espectacular presentación, genialmente animada y dibujada. Duraba algo más de un minuto y te introduciría de forma impecable en el juego. Para mayor gozo de los aficionados, se incluiría un nuevo y flamante modo historia. En él se nos contaría la historia de ***Variable Geo*** y las luchas entre restaurantes con todo lujo de detalles, gracias a las fantásticas ilustraciones entre combates. Estas solían ser imágenes estáticas o con algunos detalles de movimientos (movimiento del pelo, ojos, etc.) todas ellas hechas por los mismos dibujantes de la presentación. La calidad de las imágenes era muy alta, ya que eran calcadas a las del ilustrador original, aunque con la falta del fantástico colorido original, y más al estilo de la presentación de *anime*. En ocasiones se nos daba la oportunidad de elegir varias opciones con la que se cambiaba algo (no mucho) la historia.

Naturalmente todos notamos algo, y es que en esta versión (al igual que la de **Super Nintendo**) se eliminaría cualquier contenido erótico que pudiera tener en sus inicios. Esto se debe naturalmente a la ley de censura que tiene **Sony** con respecto a sus productos y que comentaba en la introducción de este numero. Imaginad la joya que podría ser este juego si además de todos los extras que ya tiene como novedades, pudiésemos disfrutar de imágenes subidas de tono de las luchadoras (*Mangafan*, guarro, no pienses en esas cosas **^_^U**); seguro que sería mundialmente famoso.

Algún tiempo después llegaría la segunda entrega de ***Variable Geo Advanced***. La verdad es que se hizo un poco de esperar, pero valió la pena. El juego mejoró mucho en casi todos sus aspectos, especialmente jugables. El panel de luchadoras aumentaba considerablemente a 12 más los jefes finales. Algunas de las nuevas caras eran realmente atractivas, a destacar *Saki*, mezcla entre *Iori Yagami* y *King*, ambos de la saga ***KOF***.

Gráficamente veríamos unos *sprites* mucho más grandes y con una definición envidiable. Los decorados seguían más o menos en la misma línea, y la música mejoraba mucho. Como decía, las mejoras jugables era lo más destacado del juego, y es que aunque se notaba cierta carencia en cuanto a *frames* de movimiento, las luchadoras se volvían mucho más ágiles y esto le daba más posibilidades al





CURIOSIDADES D

juego en cuanto a velocidad de las peleas y posibilidad de combos. Además, se incluirían golpes potenciados y especiales, incluso con posibilidad de enlazarlos. Toda una auténtica delicia. Otra novedad era la inclusión de un *zoom* al más puro estilo ***Samurai Shodown*** con el que se podía ver más pantalla sin poder acusar a los programadores de crear *sprites* pequeños.

Todo seguía manteniendo las mismas opciones, incluso el modo historia con nuevas ilustraciones y un guión que continuaría el propuesto en la primera entrega. Esta vez el relevo protagonista lo tomaba *Tamao*, una admiradora de *Yuka*, ya que ésta no estaba en un buen momento y *Tamao* intentaba animarla como podía.

El juego también tenía sus peros, y es que el ilustrador fue cambiado por otro mucho peor, bajando varios puntos de calidad en este aspecto. La presentación aun de más calidad en animación que su primera parte, estaba comprimida de tal forma que parecía una grabación en **VHS** de 2ª o 3ª generación, algo realmente extraño. Esta entrega naturalmente se mantiene fuera del tipo de juegos *hentai*, pero se nos ofrecía la típica escena de la ducha con *Yuka* como protagonista ^_^.

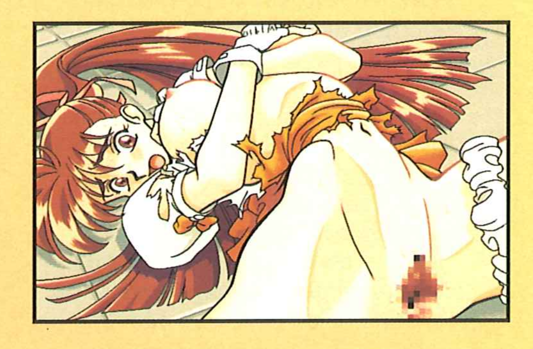
Por cierto, como último dato, a raíz de la aparición de ***Variable Geo Advanced***, comenzaría a editarse una serie de *OVA´s* sobre el juego. Estos *OVA´s* tienen muy buena calidad y utilizan el mismo diseñador que en sus respectivos juegos.

Este juego es un claro ejemplo del comentario que hice como presentación para este mismo número de **Loading**, sobre el motivo por el cual no existen juegos *hentai* en las consolas y la ley que imponen las grandes compañías de hardware sobre sus productos. ¿O acaso creéis que si pudieran seguir haciendo juegos *hentais* sobre este título no los harían?.

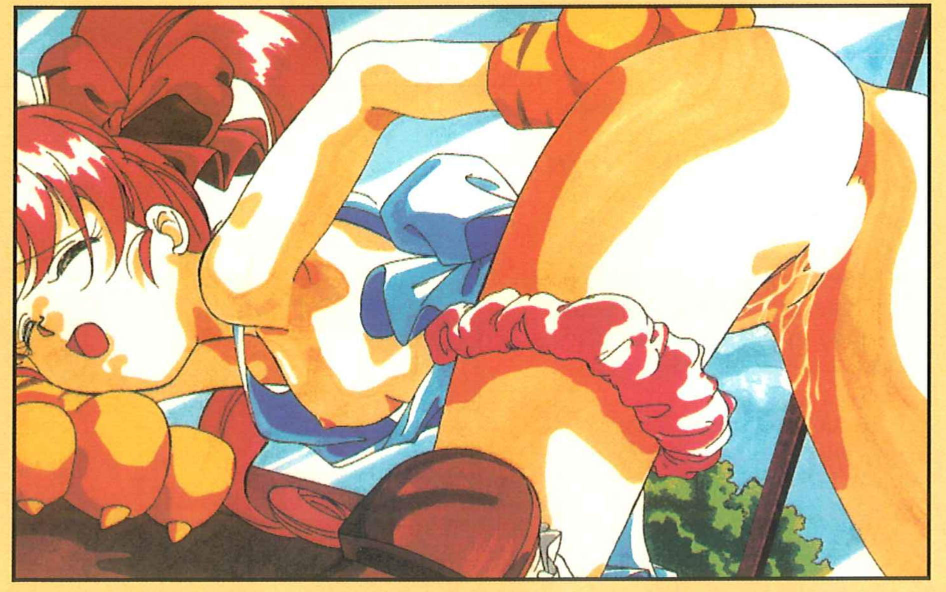
Mangafan
mangafan@teleline.es

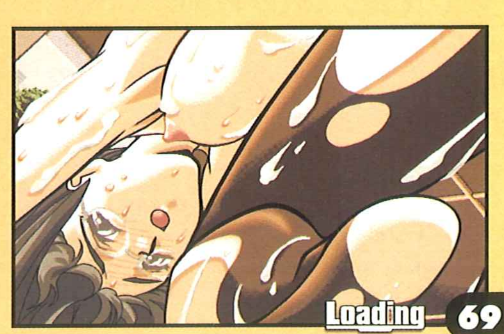
PD: Gracias a *Guile* por la aclaración sobre la temática *hentai* o no de los *OVA´s* de ***Variable Geo Advanced***.













RYO RAMIYA

Ryo Ramiya es un autor poco conocido en nuestro país, pero de bastante éxito en Japón. Sus obras se venden como rosquillas y suelen aparecer versiones animadas al poco tiempo. La clave de su éxito son chicas que parecen muñecas, ingenuas, morbosas, divertidas. Su dibujo es delicado, sin excesos de trazos inútiles pero igual de completo. Sus guiones son tan morbosos como divertidos, a veces totalmente descabellados, pero siempre simpáticos.

Yo conocí a este autor a raíz de la emisión de ***La Chica Ninja*** en **Via Digital**, que me fue descubierta gracias a nuestro amado jefe, *MrKarate* (¡¡¡no, jefe, no me pegue!!!, ¡¡terminaré los trabajos lo antes posible!! **latigazo* OUCH* T_T *sniffff*) que además, casualmente tenía dos obras del autor, y como pobre esclavo que soy voy a pasar a comentarlas (no, jefe, no quise decir que sea un negrero **latigazo** joooooo, deje el látigo quietecito, que no gano para tiritas T_T).

LUNAGENIC DOLL - La Chica Ninja -

Lunagenic Doll es un tomo con varias historias cortas del autor, siendo la más larga de todas la mini-saga de ***La Chica Ninja***, que ocupa casi la mitad del tomo. El resto son historias auto-conclusivas.

La Chica Ninja

Suzuka es una joven aprendiz de *Ninja* (a la fuerza) que está un poco cansada de las reglas del poblado *ninja*. Ésta conoce a un joven y apuesto *ninja* llamado *Sukikage*, y que aprovechan para escapar juntos de el esclavista poblado (*snifff*, eso parece la reacción de ***Loading*** **latigazo* buaaaaaaaaaa*, no me pegue más jefe) e irse a vivir juntos a un pequeño apartamento en la ciudad.

Cuando comienza la historia, es una hermosa noche de fiesta en la que ambos dan un paseo (por las ramas de un árbol, como buenos *ninjas* ^_^) y *Sukikage* aprovecha para poner a prueba los reflejos de *Suzuka* lanzandole unas cuantas estrellitas de *Kellocks*, digo... *ninjas* (*sorry*, ahora recuerdo que llevo encerrado horas en la redacción y tengo hambre) que la chica para sin problemas. Como ésta se enfada un poquito por la mala puntería del chico, *Sukikage* intenta calmarla besuqueándole el cuello... quitándole el traje... bajándole las braguitas... haciendole cositas en el conejito... total, que ambos se excitan y pasan a cosas mayores ^_^. Una vez llegan al momento álgido del asunto, hay un problemita, y la rama donde se apoyan se rompe estando a punto de caer delante de todos los habitantes de la ciudad que están de fiesta, salvándose gracias a sus habilidades *ninja*.

Más tarde la pareja llega de los baños públicos mientras por el camino *Sukikage* se imagina el picardías con el que le obsequiará dentro de un momento la guapa *Suzuka*, pero hay un problema cuando ambos se encuentran a *Sagiri*, la compañera de entrenamiento del poblado que dejaron atrás, que está completamente destrozada, y que desmaya ante sus narices.

Cuando *Sagiri* recupera el conocimiento, se encuentra a *Sukikage* que está haciendo labores domésticas. Ambos saben que *Suzuka* y *Sagiri* estuvieron



liadas durante un tiempo en el poblado *ninja*. *Sagiri* comienza a meterle mano a *Sukikage* y justo cuando comienza a calentarse el asunto llega *Suzuka* que pega como una alocada a la vampiresa. Esta se pasa todo por el forro de los güe*** (si los tuviera) y le baja la brageta al joven *ninja,* y justo cuando *Suzuka* se lanza, *Sagiri* la derrota de un solo golpe y la hechiza. Éste no es un hechizo cualquiera, gracias a él, todo lo que sienta en la parte genital el bueno de *Sukikage*, lo siente también *Suzuka*. Así que *Sagiri* comienza a masturbar a ambos, mientras el chico monta un plan con el que salvar a ambos. Finalmente, *Sagiri* ve que los dos hacen buena pareja y los deja en paz por el momento.

Sukikage está enfermo, *Suzuka* está muy triste, pero no puede hacer nada más que cuidarlo. *Sagiri* es un poco borde, pero comienza a mostrar que tiene buen corazón en el fondo. Sabiendo que lo mejor para curar el resfriado es sudar mucho, ella le echa unos polvitos en la bebida de *Sukikage* para hipnotizarlo. Con esto, consigue que el enfermo pierda la razón y comience a hacerle el amor a *Sizuka* hasta la extenuación sudando así mucho y recuperandose pronto, pero perdiendo algo de virilidad temporalmente (hombre, para no perderla después de semejante esfuerzo) así que *Suzuka* se viste con ropa sexy (por cierto, que es una parodia de *Nakoruru*, del ***Samurai Shodown***) y consigue que la cosa se levante ^_^.

Ripple Aventure

Es día de playa y la protagonista corre por la playa con dos helados, uno para su novio, pero descubre que está con otra chica. No tarda mucho en encontrar un chico que al principio le parece un borde, pero que acaba por conquistar su corazón. Ambos corren felices por la playa y alquilan una balsa en la que él le da un masaje a ella que comienza a gemir hasta el punto que todos imaginamos ^_^. Cuando despiertan de la pasión, ambos descubren que están perdidos en medio del océano (jo, ya es ser burro).

Dramatic Bathroom

Las dos compañeras de piso están estudiando y se toman un descanso para darse un baño. En esto que no tardan mucho en darse cuenta de lo que sienten la una por la otra, y los







tocamientos se vuelven algo normal tras confesarse su amor.

Passion

La joven protagonista tiene sueños con un chico que no conoce. Casualmente durante estos sueños, una extraña sombra comienza a tocarla donde los chicos buenos no tocan (y los malos se lo pasan bien ^_^) y la chica despierta. Afortunadamente está medio dormida y con la oscuridad no se da cuenta de nada, tan solo nota que está muy excitada. Comienza a masturbarse, y cuando finaliza se dirige a la habitación contigua para observar como su hermano (y quién imaginamos que era la sombra) se masturba, y escapa horrorizada, enfriándose la cosa ^_^.

Delusion

Un joven y apuesto muchacho (bueno, el de la historia anterior, al que curiosamente no se le ve la cara en ningún momento) tiene fotos comprometedoras de su vecina y le amenaza con enseñarselas a todo el mundo. Naturalmente como ella es muy viciosa, le cambia las fotos por favores sexuales, y cuando finaliza, resulta ser todo una fantasía del protagonista, y su hermana lo pilla otra vez infraganti, así que de nuevo siente como si un bloque de hielo le cayera encima.

Twilight

El protagonista espera a alguien que no llega. Justo en ese momento mira a su lado y ve una joven chica que también le mira a él. Ella se le acerca y le dice: "son diez mil". Esto le sorprende a él, pero finalmente ambos acaban en un motel y ambos se desnudan y... ejem, pues eso que estáis pensando. Tras una alocada noche él despierta y comprueba que no le falta dinero de la cartera (parece que no encontraba mucho sentido al juego de palabras que dijo ella) y cuando se va pensando en lo que ocurrió es atropellado por un coche, y la joven chica se apropia de su alma como pago a los servicios prestados.

Ai-Shitehoshiino

El chico que le gusta a ella es muy majo y le da las llaves de casa para que se quede a vivir con ella. Sí, tan majo que ella se da cuenta que la casa esta hecha una porquería y tiene que limpiar forzosamente, cosa que a ella no le importa. En esto que durante la limpieza, una extraña chica que parece un espíritu atraviesa la pared poseyéndola. Ella no puede creerse lo que está pasando, pues en contra de su voluntad, el espíritu le obliga a meterse mano ella misma, y en ese momento llega el dueño de la casa que la encuentra en plena faena.

El espíritu sale del cuerpo y él lo ve y les pide ayuda. Necesita saber lo que se siente al hacer el amor, ya que murió virgen, y les pide a ambos que le ayuden. Posee de nuevo el cuerpo de la chica y ambos follan como locos de forma que el espíritu se ve satisfecho y puede dejar este mundo en paz ^_^.

Squid Boy

Ésta es una historia de apenas cuatro paginas sobre la corta aventura que tiene un chico pulpo con una joven y guapa sirena, y lo salido que está el pobre.

Tras esto, hay algunas aclaraciones del autor y varias ilustraciones. El tomo en total tiene 172 páginas, con unas portadas deliciosas en tono pastel (ummm, eso me continua recordando que tengo hambre) en formato grande. El precio es de 800 yens.

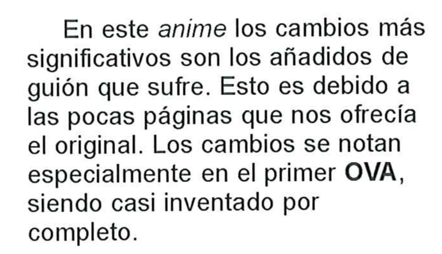
El tipo de censura utilizada es de la que se ve la chica en diferentes poses retorciéndose de placer ante la supuesta acción de que está practicando en amor, pero que no se ve nada (vaya, que parece que es así de viciosa y se excita tan solo de pensarlo y al contacto con el aire) y en los momentos que se ven ambos personajes las partes ofensivas quedan magistralmente camufladas de alguna forma.

LA ANIMACIÓN

Como ya dije antes, existe un versión animada. Está creada por el prestigioso sello **Pink Pineapple**, encargada de llevar a la pantalla tantas y tantas adaptaciones *hentai* de *mangas* realmente exitosos, y una de las principales responsables de la mayoría del *anime hentai* que hay en el mundo.

La Chica Ninja fue creada por el equipo de animación **Dangun Picture**, realizando un excelente trabajo, que a veces incluso mejora el *manga* en muchos aspectos. Quisieron ambientar dos *OVA´s* de forma que pareciera una de las películas antiguas históricas del Japón feudal. Esto se conseguiría gracias a unos rótulos similares de la época.

El dibujo se mantendría casi intacto de su traslado del *manga* al *anime*, y con un color similar al del autor original pero de colores más vivos. La animación es correcta sin más pretensiones. Damos gracias a que repitan poco los mismos *frames* de animación durante los actos sexuales, algo que suele fallar en este tipo de producciones.



En este *anime* los cambios más significativos son los añadidos de guión que sufre. Esto es debido a las pocas páginas que nos ofrecía el original. Los cambios se notan especialmente en el primer **OVA**, siendo casi inventado por completo.

El *anime* comienza cuando la pareja protagonista intenta huir del poblado *ninja*. Durante esa huida, son atrapados y llevados ante la presencia de la *ninja Yuga*, la que reparte el pan en el susodicho poblado. Ellos les exponen sus deseos sobre ser una pareja normal en una ciudad, con un pisito, donde mantener una relación mundana. Ella no lo entiende y actúa exagerando la situación y ofreciéndoles un castigo para el intento de traición. Una *ninja* unta a *Suzuka* con un liquido que le excita de forma tan bestia que se ve obligada a masturbarse delante de todos pese a toda la vergüenza que siente. Luego es *Sukikage* quien entra en acción cuando le colocan un mecanismo en la espalda (*jajaja*, es una escena muy chorra y divertida ^_^) viéndose obligado



















como si de una hipnosis se tratara, a hacer el amor con *Suzuka*. Ambos acaban exhaustos y la líder del poblado piensa que ya aprendieron la lección abandonándolos en la habitación.

Naturalmente ellos no se dan por vencidos, y urdan un plan nuevo para escapar, quizás el más descabellado, divertido y poco vergonzoso de todos. Pronto todos los aldeanos acabaran alborotados encontrándose a *Sukikage* y *Suzuka* por todos sitios como Dios los trajo al mundo, y lo que es peor, haciendo *guarreridas* delante de todo el mundo. En los baños, en el puesto de vigilancia, encima de los árboles... cualquier sitio es bueno para atraer la atención del público. Naturalmente a la jefa *ninja* comienzan a llegarle todo tipo de quejas sobre el comportamiento de la pareja protagonista, de modo que los echan del poblado de una patada en el culo ^_^U.

Una vez llevado con éxito su plan, alquilan un pequeño pisito de sus sueños, y comienzan a hacer vida normal. *Suzuka* actúa como buena ama de casa, haciendo la compra y la comida, y *Sukikage* tiene un buen trabajo en la construcción de pisos. Pero es justo cuando están mejor que llega la pesadita de *Sagiri*, que les persigue por toda la ciudad lanzándoles *shurikens* y bombas. Cuando *Suzuka* cree haberla despistado, la encuentra dentro de casa con el consecuente cabreo de nuestra querida protagonista. Una vez en esa situación, *Sagiri* le recuerda todos los momentos de placer que pasaron juntas, pero *Suzuka* confiesa que fue una equivocación de juventud consecuencia de su curiosidad sexual. *Sagiri* en una de sus mejores actuaciones se hace la víctima y le lanza un hechizo de paralización a *Suzuka* cuando esta tiene la guardia bajada.

El plan de *Sagiri* es hacerle recordar a *Suzuka* lo que sentía cuando estaban juntas y de paso que su novio las pille juntas en la cama y pille tal depresión que decida marcharse de casa. Lo que pasa es que no sale como lo planea, y cuando *Sukikage* llega a casa y las ve se apunta a la fiesta haciéndole sentir a *Sagiri* algo que nunca antes sintió (puesto que jamás antes había estado con un tío) y que aumenta gracias a sus conocimientos de técnicas *ninja* para el campo del amor. Lo malo es que desde entonces encima de querer acostarse con *Suzuka* también quiere montárselo con *Sukikage* y ahora es si cabe más pesada. Tras una pequeña pausa y una vez la parejita está sola de nuevo, ambos se confiesan sus antiguos líos con otras personas antes de la relación, pero pese a lo que piensa *Sukikage* al principio, a *Suzuka* no le sienta muy bien.

Tras la fantástica experiencia de *Sagiri* obtenida durante el trío con *Suzuka* y *Sukikage*, necesita sentir de nuevo un hombre cerca de sí, así que vuelve al poblado *ninja* para conseguir uno de esos potingues de *ninja* y un pergamino secreto, pero es pillada infraganti por *Yuga* y se le ordena la muerte, de la que sale viva por los pelos.

A partir de aquí guarda muchas similitudes con el *manga*, y se enlaza con la primera aparición de *Sagiri* en éste. De este modo vemos que casi todo el primer *OVA* es inventado por completo, y en el segundo algunos hechos son cambiados de orden de modo que hasta queda más

convincente (por ejemplo, tras hacer el amor debajo del árbol al principio, *Sukikage* pilla frío y se constipa ^_^).

SILKY MIDNIGHT

Silky Midnight es el segundo de los por ahora únicos tomos del señor *Ryo Ramiya* que hemos conseguido. Nuevamente nos encontramos con una serie de historias cortas, pero en esta ocasión la mas larga es de cuatro capítulos de duración, frente a los seis de ***La Chica Ninja***.

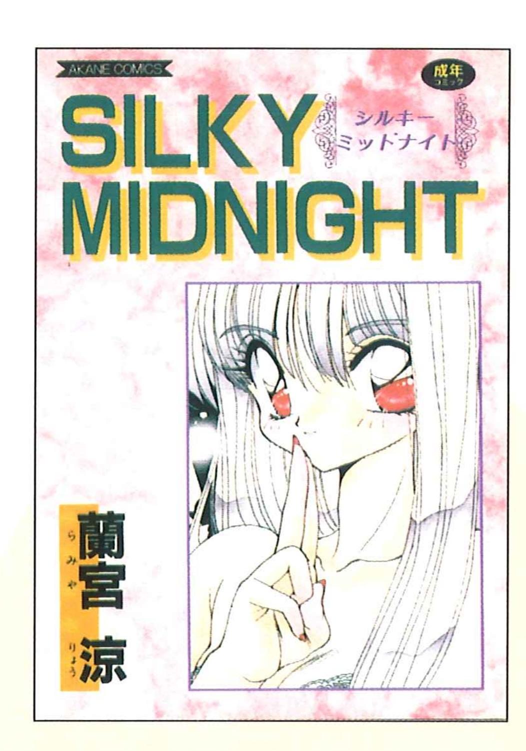
Sherbet Girl

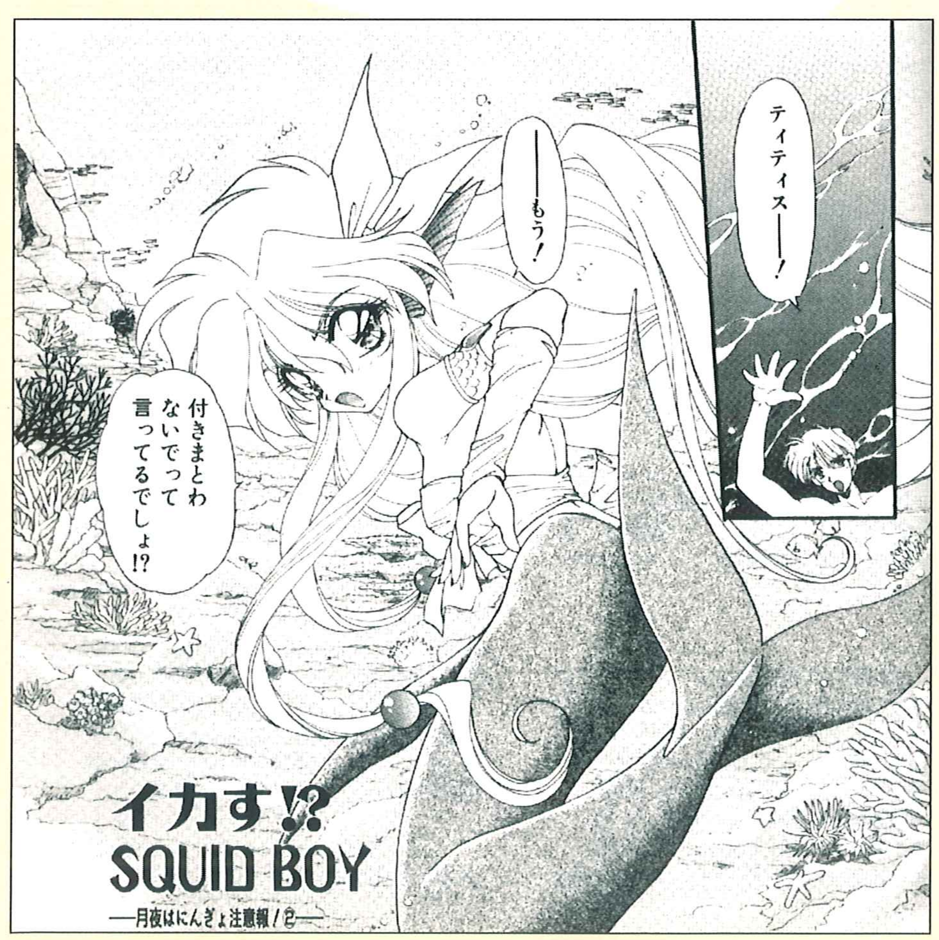
Nuestro protagonista sueña con una playa soleada llena de chicas para combatir el enorme calor que hace, pero durante esas fantasías una agencia de transportes llama a la puerta y le entrega un paquete que no sabe que es. Cual fue su sorpresa al ver que es una chica completamente desnuda. Justo en ese momento llega su mejor amigo y le pregunta si sabe algo sobre eso. Él le confiesa que no sabe nada, pero que piensa aprovecharse de eso, de modo que se ponen a comer usando a la chica como mesa.

Cuando la chica despierta ambos la violan pese a las negativas de ella (que parece ser algo así como una diosa, pues lleva un extraño símbolo en la frente) y cuando se cabrea del todo hace un hechizo que los deja sepultados bajo kilos y kilos de nieve y ella se larga con "*fresh wind*".

Silky Midnight

Parece que es época de gripe, y nuestro protagonista comienza a sentir los síntomas, momento en el que pasa por una curiosa y escondida clínica que decide pasar





a ver. Inmediatamente es recibido por un grupo de serviciales enfermeras que le atienden como nunca, y es enviado frente a un sospechoso doctor que se le acerca mucho (^_^U ejem) y le quita la ropa y... le esculta el pecho ^_^. Luego es conducido por una enfermera a otra habitación donde hipotéticamente tendría que recibir una inyección, pero es atado, y cuando piensa que le va a violar, es cuando le pone la inyección (esto está lleno de malos entendidos ^o^) y se marcha más feliz que unas pascuas. Cuando piensa en el sospechoso parecido entre el doctor y la enfermera, llega una nueva asistenta enfermera que le trae las medicinas que necesitara para curarse y le hace un *"favorcito sesuarrrr"*. Naturalmente la suma por estos servicios resulta ser algo elevada ^_^.

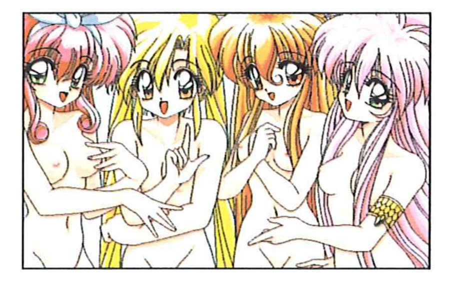
Virgin Heart

Los dos protagonistas tienen que estudiar, pero las poses insinuantes de las chicas hacen que todo termine de otro modo. Finalmente se confiesan su amor...



Secret Honey

En una escuela católica, un grupo de chicas están cotilleando un poco y viendo una película porno. Pero poco a poco se van poniendo calientes y comienzan a meterse mano las unas a las otras llegando a todo tipo de juegos sexuales hacia la chica de las gafas que parece más inocente. Una vez llegan al final, el resto del grupo son atadas quedando a merced del látigo de la que anteriormente utilizaron carnalmente.



Sotherb Wind

Veta a saber que hace el chico este en pleno Polo, y vete a saber que hace otra chica en bikini en medio del mismo sitio. El chico se queda embobado y comienza a pensar que son espejismos, pero es tan real que cuando la toca comienza a ponerse caliente y acaban haciendo cositas. Naturalmente pasado el calenturrón el chico queda congelado.



Between

El cansancio acaba haciendo que la *prota* se desmaye en pleno partido de voleibol. Cuando despierta en el hospital de la escuela, se da cuenta que al lado el doctor está haciendo el amor con una chica, y ella se pone también burra y comienza a masturbarse. Cerca de allí otra pareja de jóvenes imita al doctor y estudiante, y cuando llega al pleno auge de excitación, despierta y se da cuenta que todo era un sueño.



38º

Pobre chica, se puso enferma justo durante las vacaciones. Pero tiene suerte de tener una amiga tan servicial que le ayuda a pasar la calentura. El problema llega cuando en pleno acto su novio llega y las pilla a las dos en la cama. Pero él no piensa mal y se apunta a la fiesta. Cuando la protagonista despierta se encuentra perfectamente, pero los otros dos están muy enfermitos.



SkinShip

Que bonito es el amor, y más el de esta pareja que no pierden oportunidad para acostarse juntos. Naturalmente toman sus precauciones de "póntelo pónselo" y ella queda fascinada por el invento.



Love Delivery Eve

Los siguientes capítulos pertenecen a una serie de historias cortas que no guardan nada en común salvo que todas son vendedoras ambulantes de la misma agencia.

Un adicto a las películas porno recibe la visita de una vendedora ambulante que lleva todo tipo de artilugios sexuales. El piensa que quizá se decida a comprar algo si ella le convence de algún modo, y nada mejor que desnudarse y dejarse hacer cositas, ¿no?.

La siguiente historia es muy similar a la anterior, pero cambian los protagonistas.

El protagonista tiene problemas de erección, y la novia se va enfadada. Tras esto, llega la vendedora de turno con uniforme colegial, y él se da cuenta de que le gusta ver a las chicas con uniforme de marinerito. Tras las típicas paginas de sexo gratuito, él le ofrece un traje de esos a la novia y ella se va ofuscada.

El protagonista tiene un problema, y es que los preservativos que le intenta vender la chica, no son lo suficientemente grandes para él. Ante tal infortunio, la jefa se ofrece a intentar vender el producto, cosa que naturalmente consigue con algo de picardía.

En este *manga* vemos que el estilo gráfico pierde algo de

calidad. Eso se nota mucho en los detalles del pelo, mucho más cuidados en el tomo de ***La Chica Ninja***. Esto es normal pensando que es un tomo 2 años anterior al que comentaba al principio. Lo curioso es que la auto-censura es menor, e incluso podemos ver formas más o menos definidas de los órganos genitales masculinos.

Lo cierto es que la calidad global baja bastante, en especial en cuanto a guión. En esta ocasión mucho más simples y aunque ciertamente graciosos, no llegan a la altura de ***La Chica Ninja***.

EL JUEGO

Siguiendo la misma linea de los típicos juegos *hentai* en los que tu tienes que tomar decisiones que le hacen ir pot un camino u otro, se crearía el 28 de abril de 1994 un juego creado en ***Half Moon.*** En el podemos encontrar todas las historias incluidas en el manga e incluso algunas novedades como personajes o situaciones nuevas. Una cosa curiosa es que el juego mezcla las historias de los dos tomos del autor que tenemos en nuestro poder, y nos encontramos con las andanzas de la ***Chica Ninja*** y la de las vendedoras de condones de ***Love Deliveri Eve*** en el mismo titulo. Es incluso probable que mezcle mas historias del autor que no conocemos.

El dibujo es bastante fiel al original, pero se notan algunas variaciones. Por ejemplo, se nota que el dibujante del juego es mas lanzado en cuanto a posturas donde ense ar mas los genitales (que por cierto, están distorsionados con la clásica pixelalización) y mas situaciones morbosas que el original. También el colorido del juego cambia con respecto al de *anime* y/o *manga* para estar mas en la linea de este tipo de juegos.



ACABANDO

En cualquier modo *Ryo Ramiya* es un autor desconocido en nuestro país, y que habría que tener muy en cuenta al acudir a las tiendas de importación de *manga*. Esperemos que alguna editorial española se anime a publicar alguna obra de este autor para que así podamos conocerle mucho mas ^_^.



Mangafan
mangafan@teleline.es



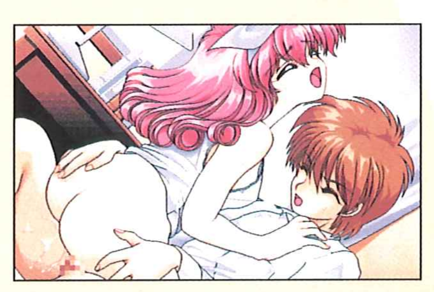




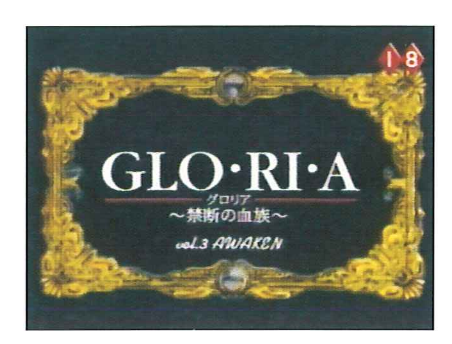
Aquí podéis apreciar las diferencias entre la chica ninja en versión videojuego (basada en el estilo del manga) y la del anime



















GLO·RI·A

LA FAMILIA GLORIA

"*GLO·RI·A*" Es el nombre con el que se conoce a un videojuego *hentai* de los más fuertecillos que han caído en nuestras manos. Cuál sería la cara que pusimos al descubrir que contábamos también con la adaptación al anime y encima traducida al castellano...

El Anime

La familia Gloria es el título que este anime *hentai* ha recibido en nuestro país. Por si os disponéis a buscarlo por tiendas o videoclubs os diré que no ha sido editado, aunque sí emitido. Puesto en antena hace ya más de año y medio, pudimos disfrutar de esta miniserie en el **canal 18** de ***Vía Digital*** (dentro de su programación erótica y a altas horas de la magrugada). He aquí la reseña de los capítulos.

Volumen 1: Invitación

Kira y *George* son dos muchachos brillantes, contratados para que sean los tutores del las hijas de la familia *Gloria*. Pero *Banin*, un antiguo miembro de la compañía *Gloria*, está interesado en que esto no sea así, ya que si uno de ellos resultara ser heredero, él perdería sus poderes sobre la familia.

George se da cuenta de que una de las sirvientas les está espiando, pero no puede sacarle información.

Mientras, las chicas están muy contentas con sus nuevos profesores.

Volumen 2: *Jealouse*

George ha quedado prendado de la mayor de las hijas, que no para de rechazarle, aunque a ella también le gusta. Así que *George* se convierte en el tutor tan solo de esta chica, dejando las otras cuatro hermanas para *Kira*, que acepta encantado (y no me extraña... viendo a las señoritas...).

Kira es herido cuando unos tipos les atacan a él, a *Jealouse* y a *Mary*, la menor de las hermanas.

Ya en la mansión, descubren a la sirvienta espía y la obligan, con una técnica muy especial, a contar todo lo que sabe. Ella les cuenta todo lo que sabe, a cambio de que el chico se la... esto... bueno, ya sabéis ¿no?.

Volumen 3: *Awaken*

Charn, la hermana que llevaba la contabilidad de la familia, cae enferma a causa de estar todo el santo día delante del ordenador.

Así que la madre, cabeza de familia, quiere que los dos chicos lleven por el momento el tema, ya que están pasando muchos apuros, gracias a *Banin*.

Además, ésta les confiesa que, por un antepasado, ellos pertenecen a la familia *Gloria*.

Banin parece dispuesto a todo, y tiene todas las de ganar, pero en el último momento a *Mary* se le

ocurre un plan para arruinar al malo y, de paso, quedarse con el profesor *Kira*.

Como podéis ver la historia es un poco simple. Disputas familiares por el dinero.

No tiene ninguna clase de censura y el dibujo y carácter de los personajes está muy bien definido. Pero, vuelvo a insistir, a mí me encanta la serie, aunque no precisamente por el gran guión...

Iwakura
jage-net@artistaole.com

El Videojuego

Como ya se ha citado, existe un videojuego que sirvió de base a este anime. Editado en el año 1996 por la compañía **C's Ware**, nos poníamos en la piel de *George* (bueno, qué más quisiésemos ^O^) y tendremos que hacer las veces del tutor de las niñas.

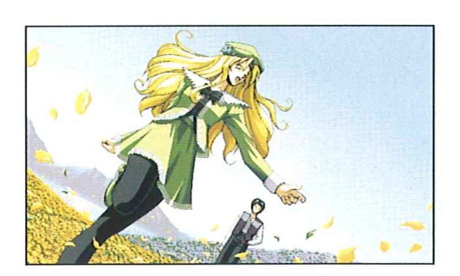
Como suele pasar en este tipo de juegos cuando se pasan a anime, el nivel del sexo que aparece en los episodios es muy inferior al que sale en el juego. Aquí cae hasta la apuntadora (si fuese el apuntador quedaría un tanto rara la cosa...).

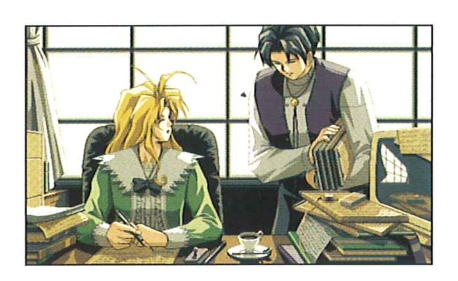
El nivel de censura de este juego es tan nulo como el del propio anime aunque, todo sea dicho de paso, los genitales y miembros viriles no están precisamente muy bien formados (para las pocas veces que se pueden ver y tenemos ese resultado... T_T). Pero bueno, mejor así que los dichosos cuadrítos.

El juego es del estilo conversacional con derecho a opción sobre lo que decir. Deberemos observar, hablar, movernos y todo el elenco de limitadas opciones que nos llevarán por la mansión y exteriores con el fin de... ¿buscar soluciones a los problemas de la familia? (*Más bien con otros fines menos puros... XDD*) Nada del otro mundo, la verdad.

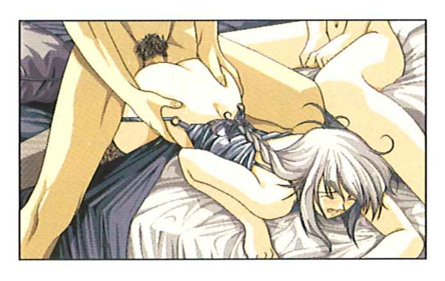

Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com

















Dragon Pink

Veamos si la alquímia estaba en lo cierto. Una chica con toques felinos, un color insinuate (el rosa está bien), una de las palabras que forman el nombre del *manga* más popular del universo (¿*Ball*? No... mejor "*Dragon*"), un género que a todos atraiga (hmm... el medieval) y otro que a todos guste (*hentai* ^o^). ¿Se ha convertido en oro?









Pues parece que sí, amiguitos, ***Dragon Pink*** lo tiene todo y tal vez más. Tal vez ni el mismo *Itoyoko* (autor original de la obra) sospechase la repercusión de su obra. Aunque tal vez aun más satisfechos estaían los chicos de **Pink Pinneaple** que, en producciones animadas, sacaron la delantera a la mítica **Shueisha** con su apaptación a vídeo. Pero vayamos por partes.

El *manga*. *Pink* a más no poder

El ya mencionado autor, Itoyoko (un pseudonimo, obviamente), publicó esta obra en la Tatsumi Publishing y alcanzó varios tomos recopilatorios.

Dragon Pink es una de estas historias de corte medievo-fantástico en el que viviremos MUY DE CERCA las aventuras de:

- ***Pink***: La protagonista. Una chica-gato que hará las veces de esclava (en varios "aspectos") de *Santa*, de quien se terminará desvelando enamorada

- ***Santa***: Un guerrero bastante ineficaz y algo libidinoso. Su triste categoría y su manía de pensar con la entrepierna le convertirán en el blanco perfecto para todo tipo de situaciones e incluso de algún martillazo de *Pink* ^_^

- ***BoBo***: Aquí tenemos al típico armario empotrado de toda aventura medieval. Aquí el amigo *BoboMan* es un bárbaro con no poca destreza. Su arma favorita es el hacha y tiene la divertida costumbre de aparecer siempre en el mejor momento para salvar una situación "complicada"

- ***Pierce***: La elfita del grupo. Un encanto de chica que no acaba de dominar este complejo arte de la magia. De cualquier modo será siempre una leal aliada y no dudará de poner todos sus "MEDIOS" si con ello se logra vencer a algún enemigo.

O estoy muy mal del Alzheimer o ***Dragon Pink*** ha sido editado en nuestro subdesarrolado país por **Norma Editorial**. Esto le ha concedido una popularidad que no ha parecido reflejarse en el mercado japonés (tal vez la falta de coletas lo explique pero...).

A pesar de haber servido de base para una popularísima serie de *OVA´s*, el *manga* de ***Dragon Pink*** no ha hecho más que proponer la base para una sorprendente historia en la que un trazo claro, conciso y

bastante, bastante explícito le sitúan como una de las obras más llamativas y accesibles al público general, pues no hay ningún apartado que pueda calificarse de mal gusto.

El *manga* está dividido en capítulos, aunque más bien podemos dividir esta cronología es una serie de acontecimientos que, por norma general, están bastante implicados con el sexo (ah...en el *manga* como en la vida el sexo hace que giren las cosas...)

Un *manga* realmente recomendable. Si aun pensáis que ***Dragon Pink*** es una serie más...

La versión AUN MÁS animada

Como ya he reseñado unas líneas antes, su autor, *Itoyoko*, fue el primer sorprendido por la aceptación de su obra. No pasó demasiado tiempo hasta que le ofrecieron llevar su obra al terreno de la animación.

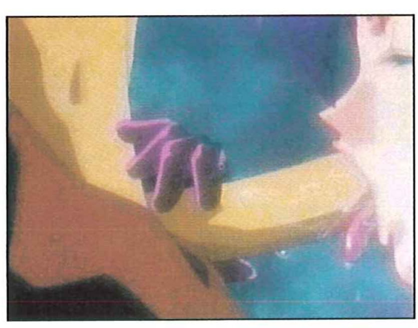
Tal vez, en un principio, le hubiera resultado más gratificante que fuese la todopoderosa **Ares**... er... **ShoiShinSha** la que le propusiese esto, y no el sello **Pink Pinneaple**. De cualquier manera, el sello de distribución no restó un ápice de éxito a su primer *OVA*, lanzado en 1994, con un *staff* no demasiado popular por aquí (*Kinya Watanabe* en el diseño, *Wataru Fujii* como director y *Ayako Uchimi* como encargada de diseño de personajes). Su labor fue crucial como crucial y determinante fue el apoyo que componentes de los





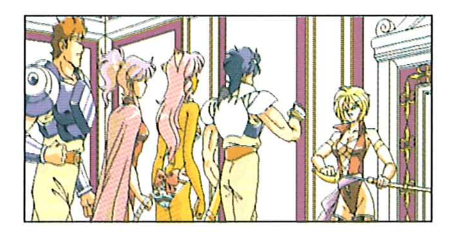
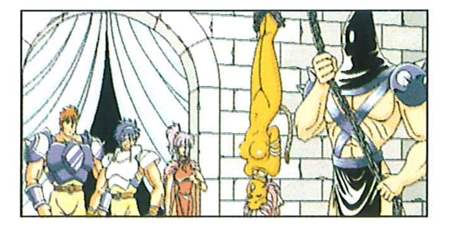












reputadísimos estudios **AIC** y **KSS** lo fueron para la elevadísima calidad del producto final. Algo muy por encima de lo que se acostumbraba a ver en este género.

En nuestra primera historia, un *OVA* de 30 minutos, se nos narrará como nuestro cuarteto protagonista (*TwinkyWinkly*, *Dipsy*, *Lala* y *Po*....que no que no ^_^) derrotan al hechicero *Viken* y se hacen con la mítica espada *Triton*, algo que para *Santa* se antoja como la solución a todos sus quebraderos de cabeza. Nada más lejos de la realidad, pues la fama que esto les acarrea así como la visita a la ciudad de *Tajit* les convierten en los, casi forzados, heroes que investigarán la desaparición de seis chicas en un bosque colindante contratados por la mismísima reina.

La aventura se saldará con la batalla entre la diablesa y el mostruo que creó a partir del implante de semillas en las ya mencionadas chicas (... y entonces papá pone una semillita en mamá y entonces...) contra nuestro heroes. El desenlace os lo dejo averiguar a vosotros (venga, venga, que este *OVA* ha salido en España).

El primer *OVA* de ***Dragon Pink*** tuvo un inusual éxito que la misma **Pink Pineapple** sólo asociaba a su alianza con ***U-Jin***. Sin dudarlo ni un instante, encomendó la producción del segundo *OVA* al *staff* que tan buen resultado dio en la anterior entrega.

Con una apreciable mejora y alargamiento del metraje de esta entrega, ***Dragon Pink 2*** nos narró las andanzas de nuestros heroes (*Boris Izaguirre*, *Íñigo®*...: þ) tras dejar a *Pink* como fianza por un banquete en una posada de la ciudad-fortaleza de Getashi ya que, por razones algo oscuras, se quedaron sin un euro apenas horas antes, con lo que este felino pre-pago fue la única salida.

Tanto *Bobo* com *Pierce* recriminan esta acción de su líder y colaboran en la noble tarea de obtener dinero para el pago (de formas algo menos..."nobles" ^^).

Cuando al fin reunen la cantidad pactada vuelven a la fonda, donde descubren que *Pink* ha sido vendida a unos individuos que suelen sacrificar chicas para la diosa del agua *Yuarisla*.

Preludio de la acongojante e ineludible batalla por *Pinky* tendremos el festín sexual que *Yuarisla* se da con *Pink*. El desenlace de la lid os lo dejo, de nuevo, a vosotros.

Estos son los dos OVA´s a los que he tenido acceso, y hay que reconocer que gozan de bastante calidad y buen humor como para mantener pegado a la silla al más curtido *Otaku*. Las escenas de sexo son de las más divertidas que recuerdo (eso de que para recargar energías *Bobo* requiera los favores de *Pierce* me pareció de un morboso y de un absurdo memorables).

Para los aficionados al anime rosa (no, ***Marmalade Boy*** no, eso es naranja) ésta es una adquisición bastante recomendada. No sólo hay abundancia, sino que hay calidad. Y todo esto sin mencionar que hablamos de una productora que tiene a sus espaldas toda la producción de *U-Jin* (***Angel***, los *OVA´s* de ***Visionary***, etc) cuya reputación en nuestro país es de lo más positiva ya que muchos ya la habréis comprado o alquilado, pues todos conocimos la etapa *Hentai* de **MangaFilms**.

La banda sonora es, a excepción del *opening*, bastante

genérica y algo insulsa. Sin ser mala, queda en muy segundo plano. Os será algo difícil haceros con ella, pues no tengo noticias de que ninguna compañía china la haya plagiado (y teniendo en cuenta que esa es la única manera que, parece, tenemos los españolitos de conseguir este tipo de cosas...) aunque tampoco se pierde gran cosa.

No podía faltar: La versión "*interactiva*"

Poco, muy poco se sabe de la versión lúdica de ***Dragon Pink***.

Se trata de un *RPG* muy en la linea de algunos clásicos comentados en esta misma revista como ***Knights of Xentar*** o ***Mad ParadoX*** igualmente aparecido para **PC** y Compatibles.

Si nuestras fuentes no son erroneas, se trata de una aventura aparecida allá por junio de 1997, y se trata de un *RPG* de corte similar a los que acabo de mencionar: minúsculos SD en escenarios no demasiado grandiosos junto a ilustraciones bajo las cuales se encuentra el estado de nuestros personajes.

Llevaremos a nuestros cuatro protagonistas (*Santa*, *Pink*, *Bobo* y *Pierce*) y entre nuestras misiones, como es habitual (y casi exijido) nos veremos en medio de alguna violación o de cualquier altercado que merezca una ilustración subida de tono.

Estas ilustraciones, como no podía ser de otra manera, gozan de ese toque *Itokoyo*. Su claridad y sobriedad en el dibujo estarán presentes esculpiendo a las hermosas doncellas que se darán cita en este juego.

La historia, por las pocas imágenes que he tenido la suerte de ver, trata un capítulo paralelo a los *OVA´s*, lo cual convierte este producto en una difícil pero preciada presa para los coleccionistas y en un complemento ideal a las decenas de capítulos del *manga*.

El entorno gráfico se nos antoja algo pobre aunque ¿a quién le importa eso en un juego *Hentai* de **PC**? Lo que importa, las ilustraciones tanto eróticas como de los combates y los protagonistas se salen. De cualquier modo, ***Dragon Pink***, el juego, goza de un encanto visual que la gente de **Pinguin Club** ha sabido insuflarle.

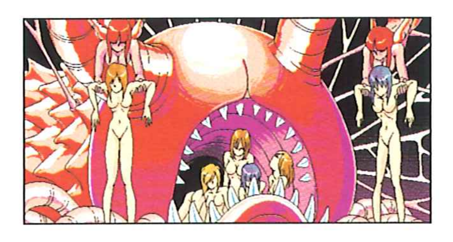
No mucho más que decir. Un manga precioso con un *anime* de calidad y un juego *hentai* por encima de la media. Pocas licencias cumplen tan holgadamente estas tres doctrinas de nuestra sub-cultura favorita.

Hmm, me sé de cierto redactor con tendencias gatunas al que creo que le voy a preguntar si tiene el juego... ^_^ rezad (y haced la pelota por E-Mail) por que lo tenga...

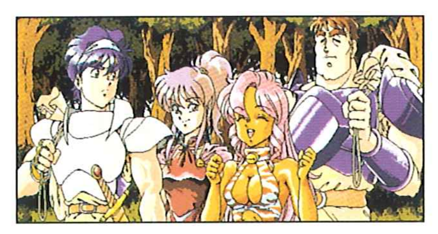
Amano
amano_ai@retemail.es



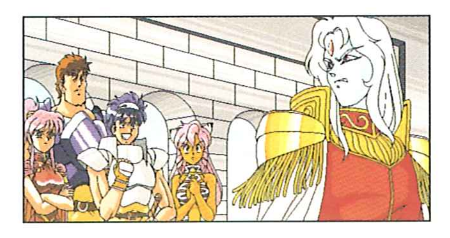




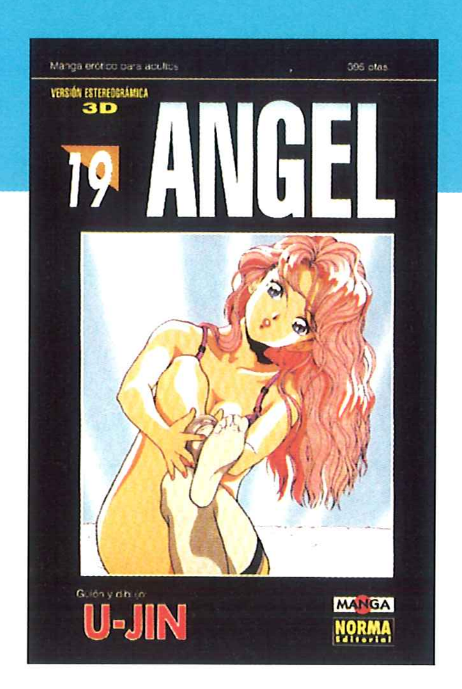








ANGEL



Dependiendo de cómo se maquetara este número de Loading o de cómo empezarais a leer (eso sin contar que os saltarais páginas) puede que tras leer el reportaje de Konai & Shasei sepáis bastante bien quien es U-Jin. Si recordáis el texto, hago una pequeña mención hacia un manga del autor llamado Angel, el cual considero una de las mejores obras (si no la mejor) del autor.

LA HISTORIA

Kosuke es uno de los chicos menos valorados en el instituto. No sólo es un escuchimizado que no sabe defenderse en las peleas, tampoco es muy listo y se mete en muchos líos sin querer. Por alguna extraña razón a *Ruri* le gusta *Kosuke*, y le deja hacer de todo con su cuerpo. Lo malo es que hay un chico llamado *Kenji* que también le gusta *Ruri*.

Todo comienza cuando *Kosuke* está haciendo *guarreridas españolas* con su... ¿novia? ¿pareja? ¿amante?, lo que sea la antes mencionada *Ruri*. A esto que *Kenji* les pilla en plena faena y sale corriendo detrás del pobre chico. Mientras, no muy lejos de allí llega una chica en moto buscando a un tal *Kosuke Atami* (que ya imagináis que es el protagonista) y cuando ambos pasan por allí (uno perseguido por el otro) la chica confunde a *Kenji* con *Kosuke* y este, pensando que la chica esta de buen ver se hace pasar por el protagonista de la historia.



Kenji se la lleva a un hotel, pero el autentico *Kosuke* llega mientras ella está en la ducha ,haciendo que la madre de *Kenji* se lleve a éste de una oreja y dejándola libre del feo orangután. Ésta mientras está en la ducha le hace recordar (ya que no sabe lo que a pasado y piensa que está hablando con *Kenji*, que a su vez pensaba que era *Kosuke*, que es con quien ahora está realmente hablando - que lío, ¿verdad?) Un suceso de hace 12 años, cuando ella intentó suicidarse de niña (joer, que precoz, con sólo 5 años) y él le salvó y le animó a que siguiera en este mundo pasarta lo que pasarta.

Ella ahora está dispuesta a entregarle cualquier cosa a *Kosuke*, pero cuando sale se encuentra que no está (cuando en realidad si está) y que en su lugar está el chico debilucho que encontró siendo perseguido por *Kosuke* (que en realidad no era *Kosuke*) que está dormido tras tomarse el somnifero que *Kenji* echó en el café para que la chica durmiera. Ella está a punto de pegarle para echarlo de allí cuando *Ruri* llega gritando *"¡Kosuke! ¿Donde estas?"* y claro, la chica se extraña de que ese chico se llame *Kosuke*.

Este es el comienzo de la historia, pero hay algunos puntos claves que complican todo. La chica (que por cierto, se llama *Sizuka*) se volvió un marimacho después de los ánimos que se le infundirían a los 5 años, y pensaba que a lo largo de los años encontraría en *Kosuke* un chico alto, guapo y fuerte, especialmente lo último. A *Kosuke* le gusta *Sizuka*, pero tiene dos problemas, tiene que demostrarle a ella que es fuerte y que puede defenderse por si sólo y defenderla a ella, y por otro lado tiene que deshacerse de *Ruri*.



Otros problemas con los que se encuentran los protagonistas van desde profesores un poco salidillos (como *MrKarate* pero que además hacen cosas malas a sus alumnas) hasta guerras entre pandillas, pasando por alumnas que piden ayuda a *Kosuke* en las más diversas situaciones.

Esta obra, pese a no serlo oficialmente, está considerada la parodia *hentai* de ***Kimagure Orange Road*** (aka ***Jonny y sus Amigos***, *no comments*) gracias a unos claros puntos en común. Es el mismo triangulo amoroso donde está claro que la protagonista quiere al protagonista y viceversa, salvo que hay una pesada que está liada con el protagonista y que al protagonista le da pena dejarla (vaya, porque es tonto y así le hace más daño) y esto hace un triangulo amoroso que en realidad no existe, y que sólo se sostiene a través de un frágil hilo que los mantiene unidos. Por otro lado, la protagonista guarda un parecido asombroso con *Madoka*, y el protagonista también se parece mucho a *Kiosuke* (hasta se llaman casi igual) aunque afortunadamente *Ruri* no se parece tanto a quien intenta imitar (*Ikaro*) pues el original era un callo y mucho más pesada.

El éxito del *manga* hizo que apareciera ***Shin Angel*** (***New Angel***), la versión animada en forma de *6 OVA´s*, de gran calidad gráfica y una animación soberbia (sin llegar a la calidad de películas como las del **Estudio Ghibli**) y recogían algunas de las mejores historias del *manga*. Mientras que el *manga* lo editó la penosa (insisto, son caros y la calidad del papel es horrible, así como una deplorable impresión) **Norma Comics**, el *anime* se vio aquí gracias a **Manga Films**. Del *manga* vimos su edición estereográfica, que no es otra que una versión que aparecería después de publicarse toda la obra que traía cuadros en 3D, la verdad, de poca calidad pero que no eran mas que pura curiosidad. Sobre el *anime* nos cabe decir que por equivocación de **Manga Films**, se omitió el ultimo *OVA*, dejando incompleta la serie gracias a la incompetencia de algún espabilado. Afortunadamente el canal 18 de **Via Digital** emitiría la totalidad de la serie para todo aquél privilegiado que pagara por sus servicios a esta televisión privada.



EL JUEGO

También conocemos la existencia de un juego de ***Angel***, de corte similar al de ***Konai & Shasei***. En él nos ponemos en el papel de *Kosuke*, que tiene que tomar decisiones para conquistar el corazón de *Sizuka*. Durante el camino, encontraremos diversidad de problemas y de chicas dispuestas a todo.

El dibujo es muy similar al de *U-Jin*, mucho más de lo que es en ***Konai & Shasei***. La historia está basada en la versión manga, cosa se nota por dosfactores; el titulo del juego (***Angel***, en vez de ***Shin Angel***) y la fecha de salida, octubre del año 1993, mucho antes de que apareciera el *anime*.

El tipo de censura utilizada es del tipo que no se dibuja la parte ofensiva, como si no existieran, aunque existe claramente la sombra que tendría que estar dibujada. Quizás sea un tipo de censura muy acertada en comparación con otras que hemos visto, aunque la pixelalización o transparencia que parece que deja ver pero no es así, para mi es la que más morbo da.

Ahora es cuando comienzo a recibir cientos de *e-mails* preguntándome donde se puede conseguir el juego. Pues podéis ahorrároslo, puesto que es algo dificilillo conseguir material de este tipo, y ahora mismo no conozco muchas tiendas dispuestas a ello.

Por último, sólo queda decir una cosa... *¡Katsura hentai!* (Que noooo, que es broma **^_^U**)

Mangafan
mangafan@teleline.es













U-JIN COLLECTION KONAI SHASEI

Es de sobra conocido por todos el seudónimo de U-Jin en el mercado del manga hentai. Por si tú eres uno de los pocos despistados que no sabe o no conoce a este autor o eres nuevo en el asunto, intentaré darlo a conocer en unas pocas líneas.

U-Jin (que significa algo así como "*juguetón*") es sin duda alguna el autor *hentai* más conocido fuera de Japón. Su secreto es sin duda su calidad de dibujo, donde grandes y exuberantes chicas pasean libremente por sus atrevidos y picarones guiones, a veces con un carácter amable y alegre, otras algo más serias e inteligentes, en ocasiones tontas y débiles... todo lo bueno mientras se adapte a la historia. Otro de los puntos que destacan de las historias de *U-Jin* son unos guiones bien construidos como pocos, en ocasiones serios, otros más alegres y desenfadados, pero siempre con el erotismo por bandera. Los guiones de este autor son tan buenos que sus historias podrían perfectamente mantenerse intactas en cuanto a su diversión y entretenimiento si se eliminaran todas sus escenas de contenido sexual.

U-Jin suele jugar con el lector de varias formas, con dobles sentidos y con situaciones picantes, que en ocasiones ponen a 100 o más de uno sin enseñar en ningún momento los genitales. Por ejemplo, una chica bebiendo en un grifo (de esos que en las escuelas japonesas están puestos al revés para que los estudiantes puedan beber más fácilmente) puede tener más de un sentido. De hecho, sus libros de ilustraciones enseñan en pocas ocasiones pechos o demás partes comprometidas y son siempre números uno en ventas.

Sus obras más conocidas en nuestro país son ***Visionaries*** y ***Angel***, esta última fue vendidísima y un éxito de ventas de **Norma Editorial**, que pese a su pésima forma (por no hablar de lo caros que son) de editar *manga* en nuestro país, vendió de forma casi similar a la conseguida por ***Video Girl Ai***.

Otras grandes obras que yo destacaría sin duda son ***Q&I***, En "***Q***" encontramos las extrañas situaciones y encargos en las que se ven envueltos los gerentes de un restaurante japonés. Estos son una especie de justicieros sexuales/sentimentales que castigan a los malvados de formas muy peculiares. En ocasiones, el *chef* del local se cobra el encarguito de forma un tanto particular, y los casos van desde castigos a los novios de las chicas por su mal comportamiento (ouch, eso que hacen tiene que doler) hasta situaciones de asesinatos en las que se tiene que descubrir y castigar el culpable. En su parte "***I***" nos encontramos dos historias diferentes, el primero y mejor es el caso de un rapto y violación de unas chicas por un hombre que se hace pasar por policía. La segunda es una obra más antigua de *U-Jin* de cuando todavía no comenzaba a tener la gran calidad gráfica que tiene en la actualidad (la verdad es que era horrible) y que no destacaría.

Al igual que ***Q&I***, ***Konai & Shasei*** se compone de dos partes, la primera que es la principal obra en el tomo y que embarca toda la colección, y la segunda mitad con dos historias antiguas, de dudosa calidad, que no hacen más que rellenar espacio y te obligan a comprarlas con tal de tener el resto de













desternillantes historias que componen la serie "*Konai*"...

En ***Konai*** podéis encontrar algunas de las mejores historias cortas de *U-Jin*, En ellas vemos el lado sarcástico de *U-Jin* llegando a límites insospechados. Cualquier cosa es buena para hacer un chiste, una situación típica de un borracho que tiene ganas de orinar y que cada vez que la saca para realizar una necesidad fisiológica se ve observado por un grupo de chicas que aparece de Dios sabe donde. Un *anime* clásico como es el que aquí conocimos con el nombre de ***La Ranita Valiente*** (emitida hace tiempo por **Antena 3 Repetición**) donde un chico de buen comer que juega al *baseball* cae sobre una chica que está orinando y ésta queda incrustada mágicamente en la camiseta. Poco después descubre que de algún modo puede "*interactuar*" con la camiseta (por decirlo de una forma fina). Unas jóvenes que se dedican a recoger esperma para las pobre chicas necesitadas, el ingenio de un granjero por conseguir favores sexuales de sus visitantes sin que ellas se enteren, o el erótico cachondeo en un avión puede ser argumento más que suficiente para partirte de la risa gracias a nuestro amigo *U-Jin*.

La serie ***Konai & Shasei*** se recopila en 5 tomos, y más tarde se realizaría una serie de dos OVA´s con algunas de las mejores historias. Éstas a veces eran ampliadas de forma que en ocasiones se mejoraba el original (como el capítulo en la que unas chicas están contándose historias de miedo) pero el dibujo y la animación no llegaban a la calidad vista en la adaptación animada de ***Angel***.

Paralelamente a esta producción, en febrero del año 1993, en Japón, aparecería un juego sobre ***Konai & Shasei*** para **PC** y compatibles que se podía adquirir por 7800 yens. Pese a que desgraciadamente no ha caído en nuestras manos hasta el momento, disponemos de algunas imágenes que podemos ofreceros. En ellas se puede observar como se trata del típico juego *hentai* similar a los *girlfriends simulator*, donde somos un protagonista con tan buena suerte que en nuestro camino nos encontramos todo tipo de señoritas dispuestas a realizarnos todo tipo de favores y juegos sexuales. En cualquier caso, conociendo la obra del autor, nos deberemos encontrar con momentos realmente cómicos y extraños, aunque seguramente si nos pasaran a nosotros de verdad nos moriríamos de vergüenza (fijaros en la chica que tiene tanto pelo en determinada zona, que le llega al ombligo XD) aunque naturalmente no faltan las escenas subidas de todo con felaciones, sadomasoquismo, etc.

Por cierto, que vemos que la censura es un poco desastrosa, ofreciendo en las partes ofensibles un borrón que no guarda casi ni la forma que quiere esconder y que destruye los dibujos originales.

En definitiva, ***Konai & Shasei*** es una obra no demasiado conocida del autor, siendo curiosamente para mí la segunda mejor de toda su carrera (después de ***Angel***, y situando en tercer lugar ***Q&I***) y que esperamos que alguna editorial se anime a ofrecérnosla a los españoles (algo que sería extraño tal y como está el panorama del *manga* en estos momentos, con una **Norma** a punto de cerrar la línea de *manga*, un **Planeta de Agostini** que se niega a editar *hentai*, y con una *Glenat* reformada que ahora publica *manga* de calidad sin dejarse llevar por el comercionalismo que ofrece el material *hentai*, es decir, que está en un extremo o en otro) pero mientras tanto, esperamos que llegue a nuestras manos este fabuloso juego.

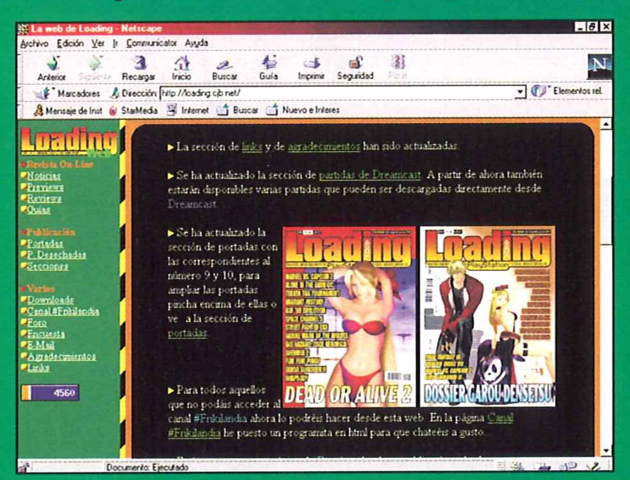
Mangafan
mangafan@teleline.es

NO SEAS EL ÚLTIMO EN ENTERARTE DE TODO...

Loading Web

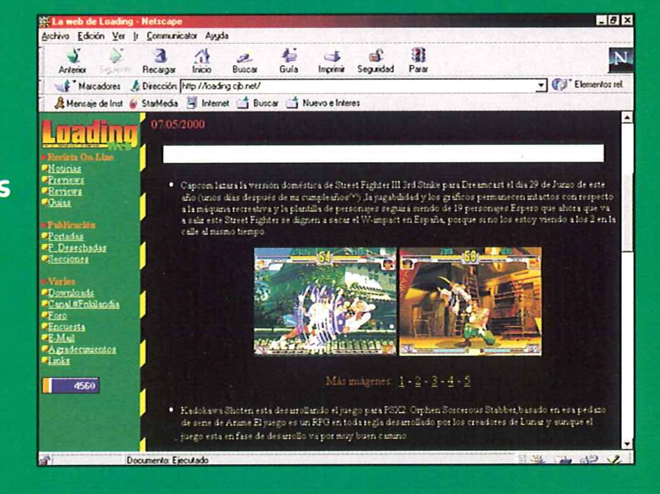
NOTICIARIO INDEPENDIENTE SOBRE VIDEOJUEGOS

http://loading.cjb.net



Tomando como base nuestra publicación, se ha creado una web no oficial destinada a ofrecer una visión imparcial sobre el mundo de los videojuegos. Loading Web tiene como finalidad llegar hasta el público que, como vosotros, lectores habituales, busca algo más...

En ella podréis encontrar una sección de noticias de actualidad, acompañadas por reportajes de los juegos más interesantes del mercado de importación que han aparecido, o tienen fecha próxima (no se tratan de los mismos artículos que aparecen en la revista).





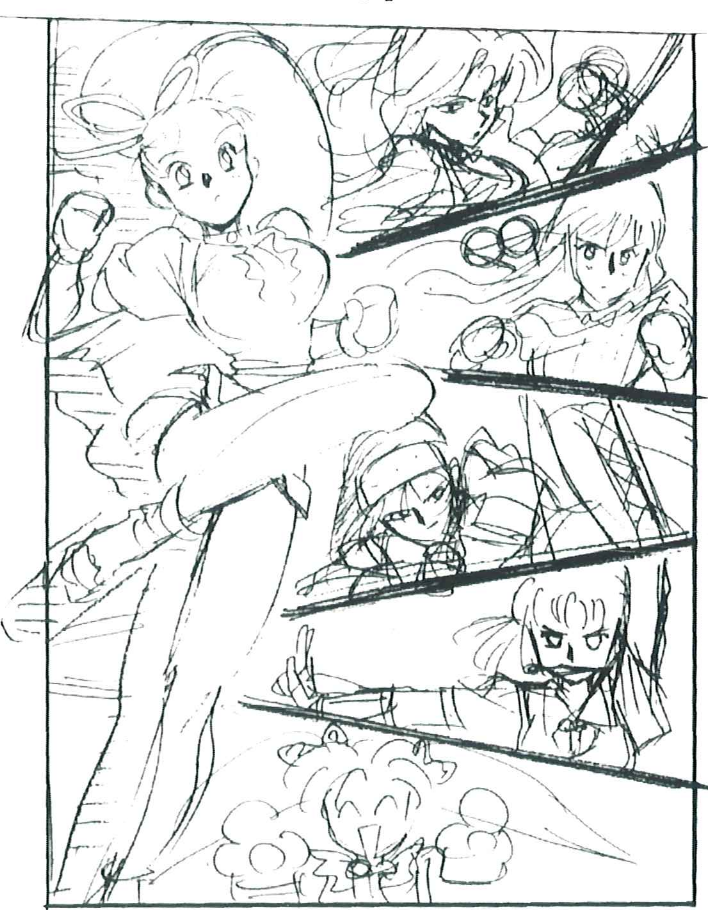
Guías de juegos de lucha, encuestas, un foro abierto en el que podrás participar exponiendo tus opiniones, y por último podrás acceder a chatear desde un apartado que hemos preparado para que no falte absolutamente nadie.

¿A qué estás esperando?

ART GALLERY

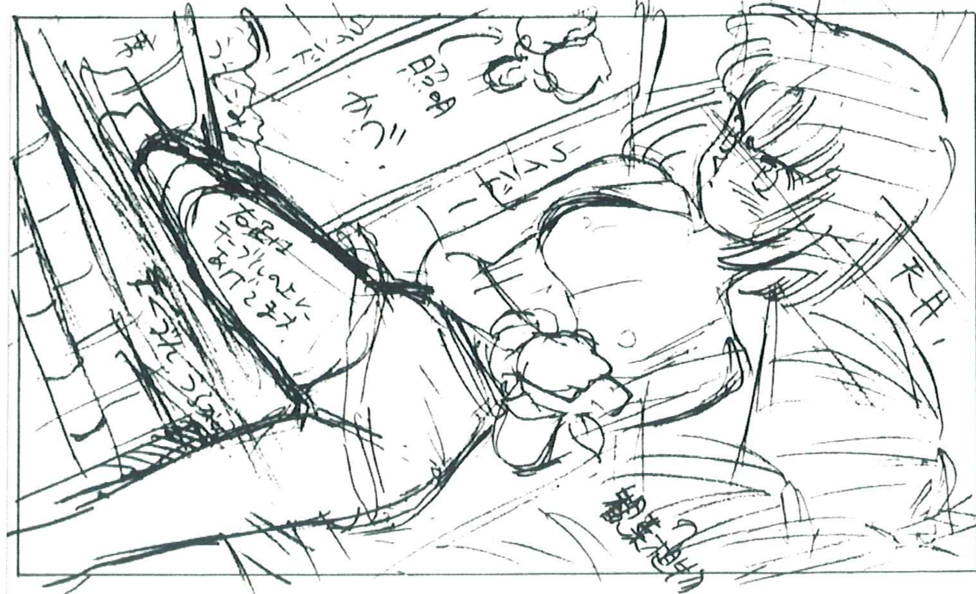


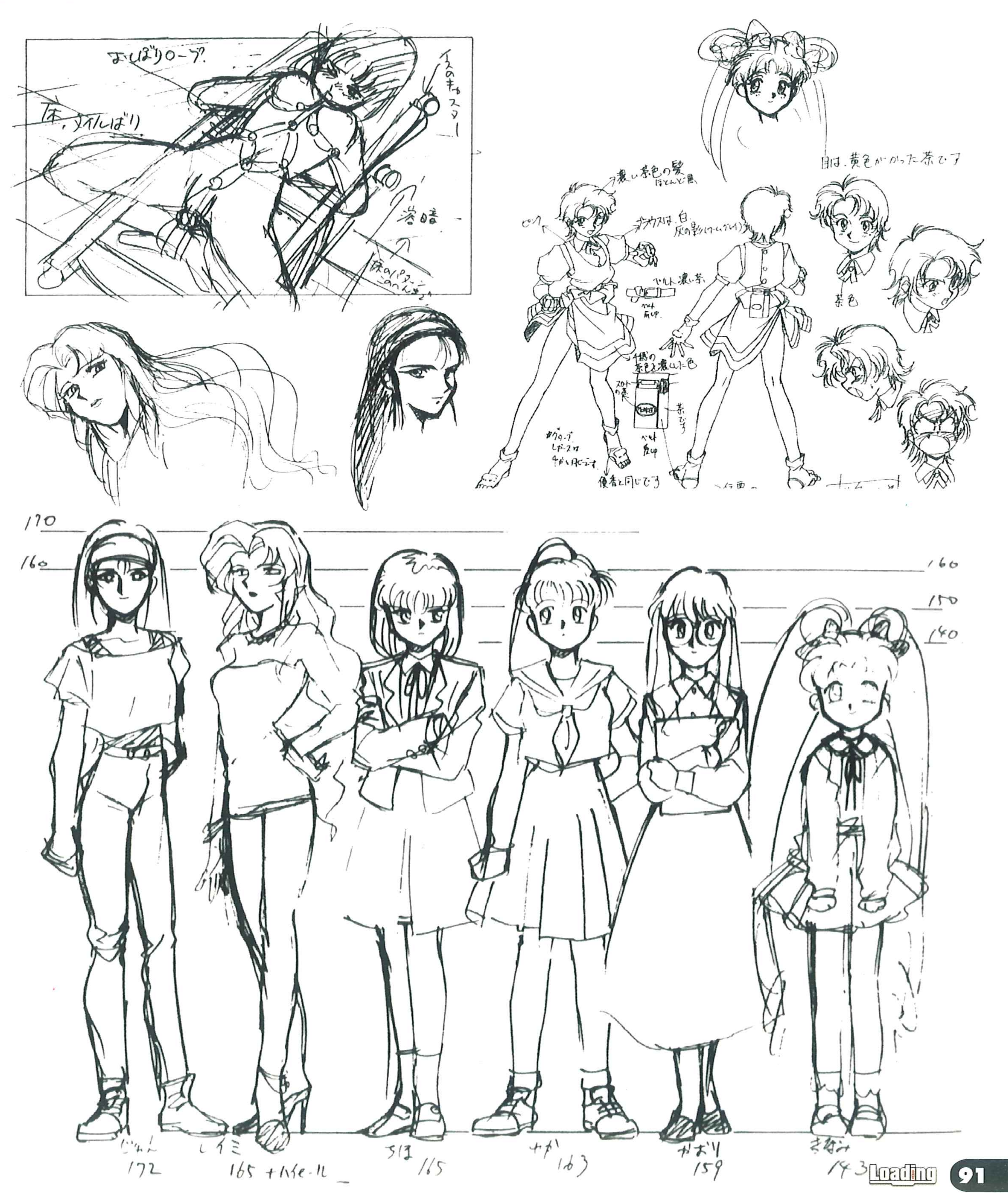
Teníamos reservada para una ocasión como esta los diseños del famoso juego de lucha Variable Geo. Como comprenderéis por las imágenes, el público no adulto de Loading podía alborotarse...



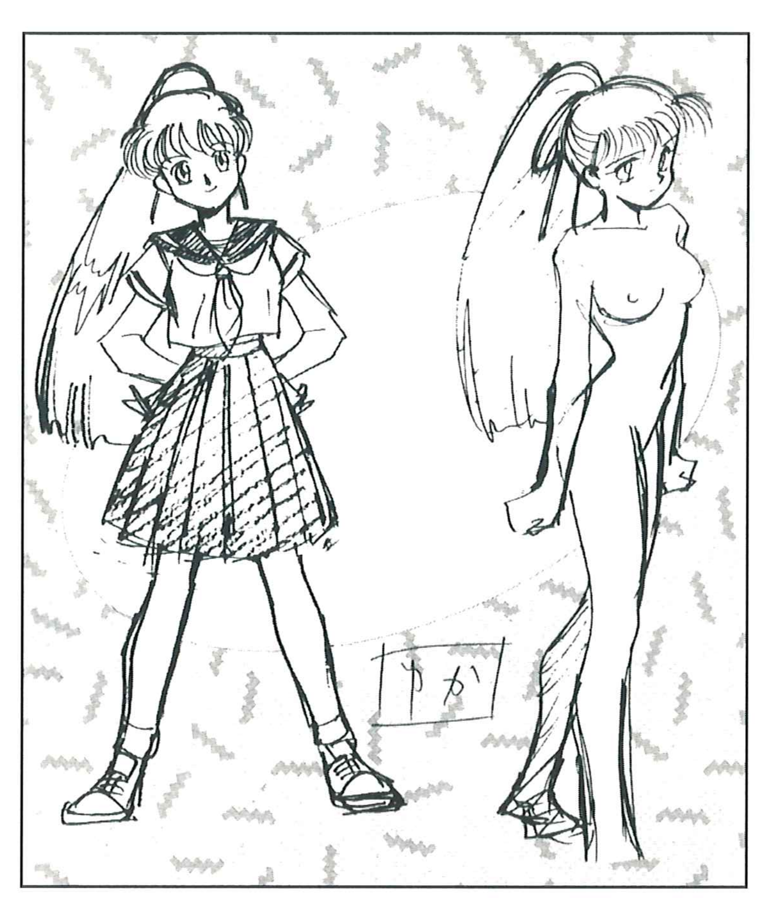


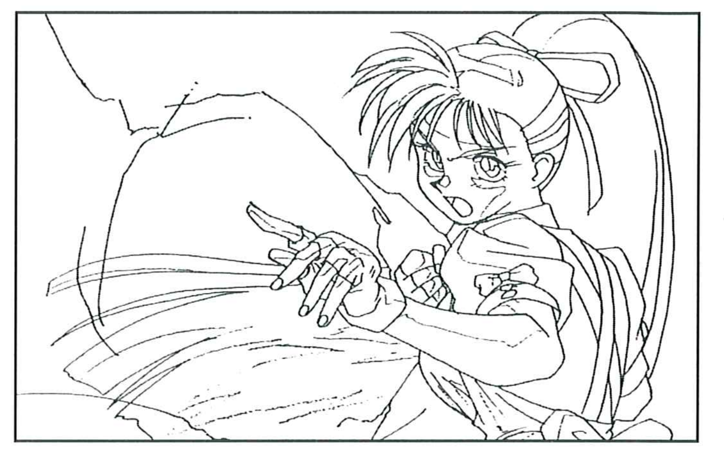


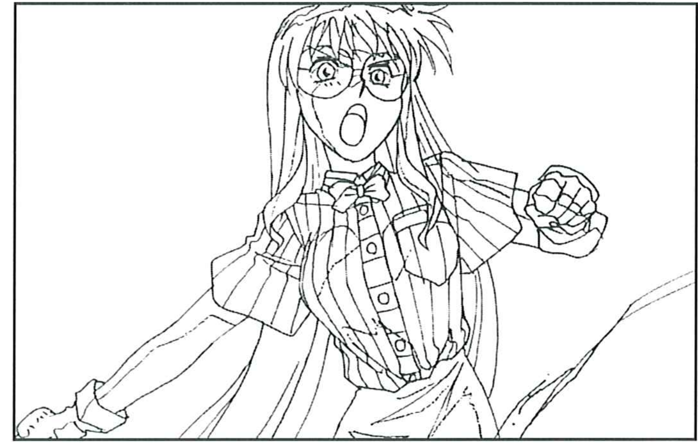


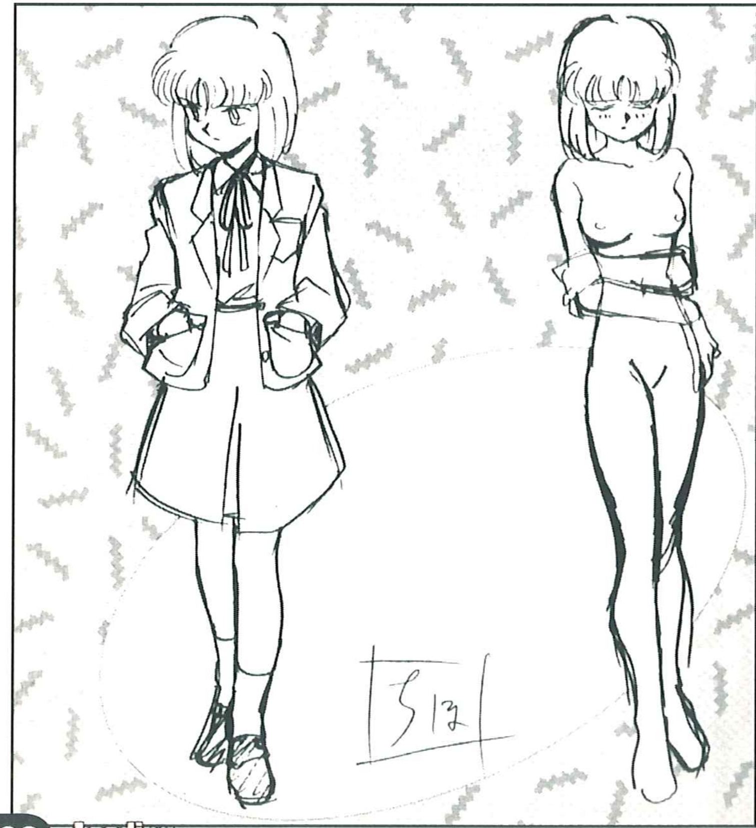

目は、黄色がかった茶です
茶色
170
160
150
140
じゅん
172
レイミ
165 +ハイヒール
ちほ
165
ゆか
163
かおり
159
さなみ
143

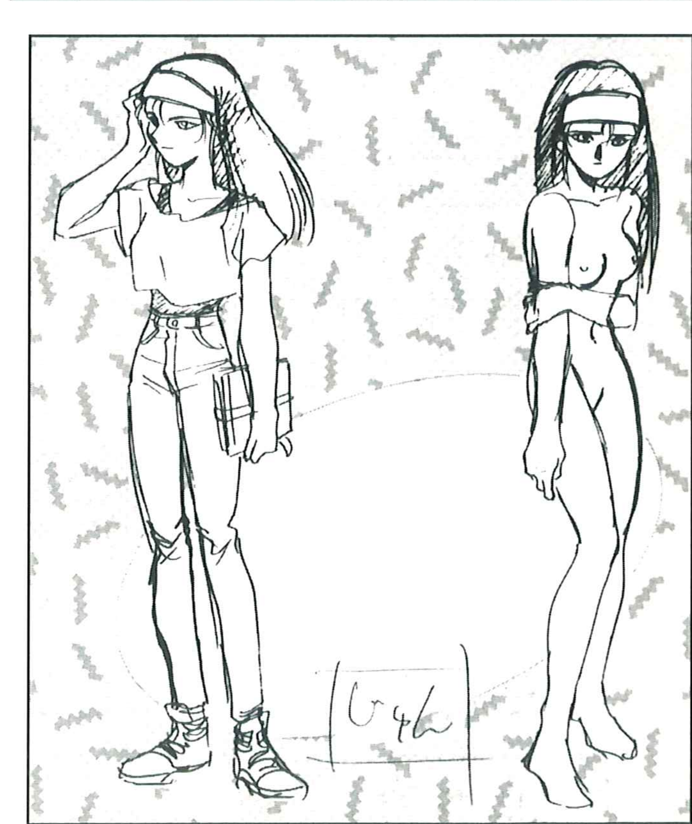
ART GALLERY

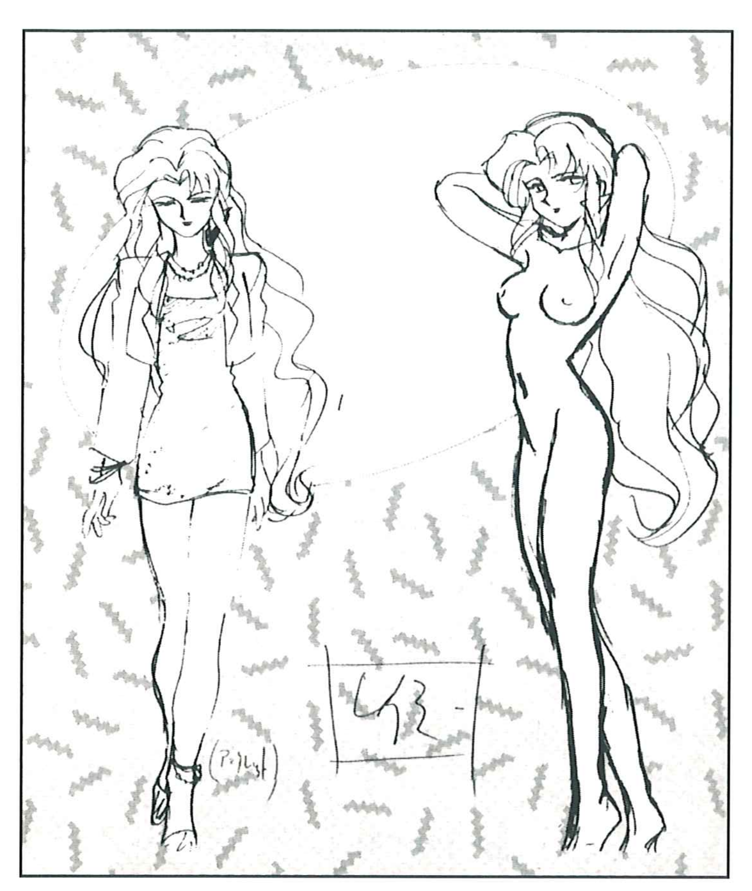


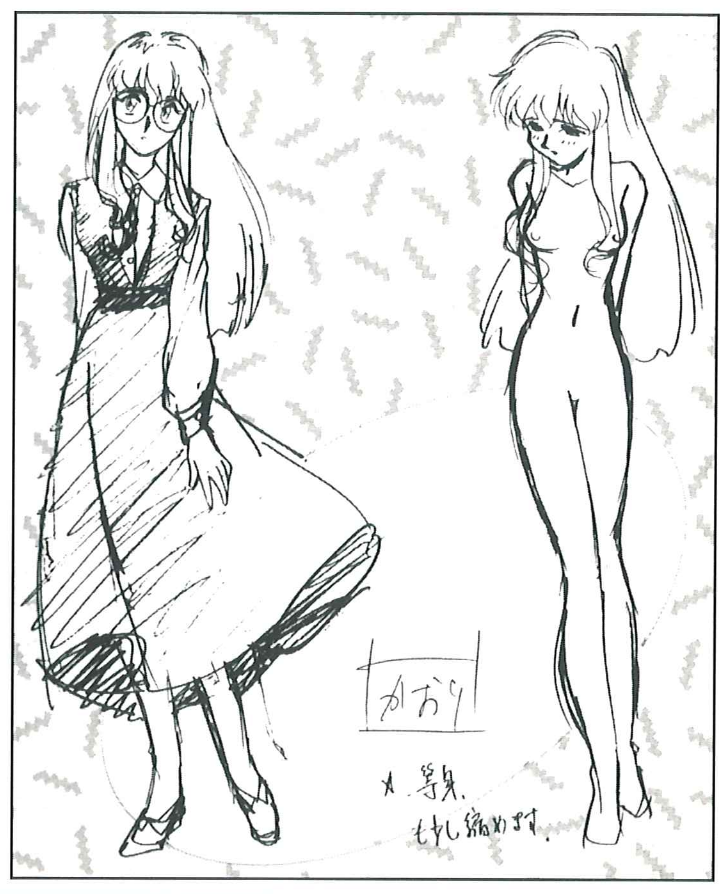


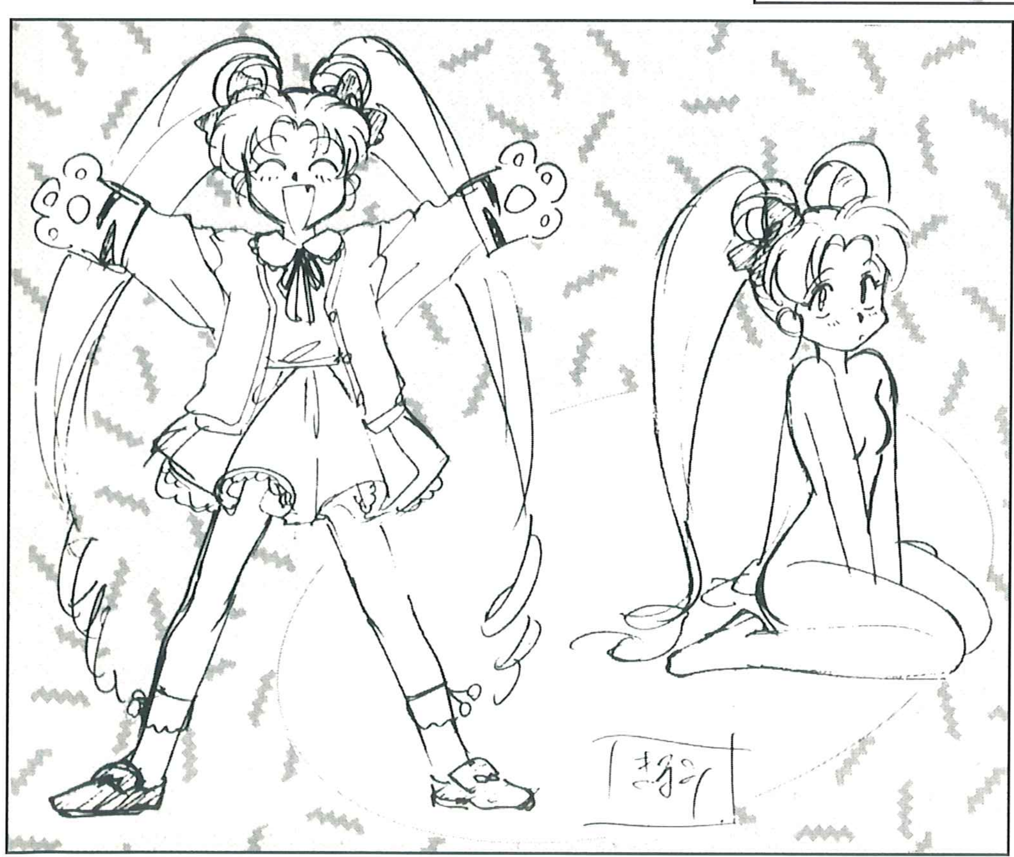









かおり
※ 等身、
もうし縮めます。





白
ピンク
金髪です。
目はブルーです。
えりは白
服と同じ赤です。
ライターは赤です。
白
しっぽ白
赤でレザー製です。
金属灰色
リボン黄
タイツ黒
白
ひも白
the Rival えりりん
赤
赤
赤
黄
プラスチックで黄
黒のライン
白
えりりん

服は、ピンク地に赤のチェック
黒に、もわもわは、白
右手首、金のブレスレット
金
髪は紫
えり白
口紅は赤
黒です
イヤリング黒
鋲は黒です
ベルトのバックルは金
扇子、普段はベルトのうしろにさしてます。
金
左足首 金のアンクレット
10cmのピンヒール
黒エナメル
結城綾子

SECCIÓN EMULADORES

PARODIAS DE "LEGEND OF ZELDA GB"

LA LELLENDA DE LA ZERDA (ESPANICH VERSION)









Lo dicho, aquí no dejan en paz ni al hijo adoptivo de *Miyamoto*. Las aventuras del hyruliano en **Game Boy** tienen ya parodia. Y no hablo de una... hablo de DOS videojuegos reprogramados por aficionados que han dado la vuelta por completo al caballeresco espíritu de la saga (supongo que no tendría ni que mencionar que lo más parecido que estos aficionados tienen a una licencia de **Nintendo** es un autógrafo de *Mickey Mouse*).

Una cosa es INNEGABLE: Probablemente no te reirás más jugando a un videojuego en tu vida, y es que leer cosas como "Soy Papá Piquillo, me pierdo por lo montes y si llego a ser más subnormal ni nazco" o (ya traducido) "... pero yo sólo tengo un testículo así que no me mires saco de mierda" no se leen todos los días. Pero vamos al lío:

-***The Legend of Zelda: Link get laid*** (***La Leyenda de Zelda: Link se contagia de ladillas***): De presumible origen anglosajón, nos encontramos con la más grotesca de las dos parodias en la que no sólo se han modificado los textos sino que gran parte de los *sprites* han sido modificados para la ocasión. Ejemplo de ello es el propio *Link*, que ha sido sustituido por un muñecajo *Billy Boy* (de estos con un miembro que les llega a las rodillas ^_^U) en el que en lugar de escudo utiliza su propio pene (el escudo que le entregan al principio de la historia no es más que un condón) y como arma... pues lo mismo :þ ("has encontrado tu rabo" le dicen en la playa).

Pero eso no es todo, los corazones que representaban la energía han pasado a ser botes de orina y la moneda de cambio ahora es el vello pubiano.

La geografía rural no permitirá que olvidemos que nos encontramos en la pesadilla del inventor del *Kama-Sutra*, pues eso de que en lugar de plantas tengamos que ir cortando penes para avanzar...

El juego tiene historia propia (¿Qué os habíais pensado?¿Que no había "*calidade*" aquí? Ya querría *Miyamoto*...):

Todo comienza cuando nos despertamos de un sueño húmedo en una casa desconocida. Allí, nuestros anfitriones *Likky* y *Boner* nos contarán como te encontraron en el playa desnudo y te harán entrega (miedoo... miedo...) de tu condón (saben que es tuyo porque eres tan guarro que les inscribes tu nombre ^__^UU q dolorrr) y te comentan que desde que has venido todo se ha llenado de monstruos que se pasan el día violando y matando a la población inocente. Tras esto te encomiendan que vayas a la playa a por tu espada (por no decir tu pene) con lo cual la historia da comienzo entre teléfonos eróticos, gallinas ninfómanas y ancianitos que... bueno... eso

Gráficamente, como ya digo, el juego ha sido modificado tanto en el aspecto textual como en el gráfico. El trabajo realizado para diferencias los no pocos planos de animación de *Link* cuando camina entre la hierba, cuando tiene una erección (que, por cierto, no se como aun no se ha sacado un ojo con ESO ¬_¬), etc. así como la gran mayoría de los objetos y algunas zonas del mapeado.

Puestos a pedir, cabría ponerse de rodillas (que mal suena esto AQUÍ) y pedir que hagan una versión para **GB Color** ya que había olvidado mencionar que este producto parte del ***Legend of Zelda*** de la **GB** clásica.

En definitiva, un trabajo más que aceptable (realizado por la gente de **P3 INDUSTRY** en el 1999) con el que no pararás de reír y es que el hecho de que esté en inglés no supone ningún tipo de estorbo, ES

NO HAY MONTAÑA LO BASTANTE ALTA, NI RÍO LO BASTANTE ANCHO. NO HAY PARODIA LO BASTANTE BRUTAL NI MITO DEL VIDEOJUEGO LO BASTANTE IMPOLUTO; Y SINO, QUE SE LO DIGAN AL POBRE LINK QUE, DEL DÍA A LA MAÑANA, LO HAN CONVERTIDO EN UN CHUSMA MEDIO IDIOTA CON TINTES DE VIOLADOR.

MÁS, APRENDES UNA BARBARIDAD (yo ya se como se dice Travestí, testículo, diez versiones de pene, etc. ^o^ culturilla...).

-***La Lellenda de la Cerda (Charnega Edition)****:* Iba a traducir el título pero mi charnegués no llega a tanto.

Si bien en esta edición casi no se ha tocado el apartado gráfico, bien es cierto que se agradece que corra bajo la versión DX (a todo color), algo admirable, pues ambas versiones vieron la luz el mismo año, 1999.

Al contrario que su (per)versión en inglés, con la que no tiene nada que ver, esta edición es perfectamente jugable e incluso más de uno que conocemos, sin haber jugado al **Zelda** original se ha pasado esto ¿Una locura? Tal vez, pero **La Lellenda de la Cerda** se hace jugar. A esto contribuyen tanto el hecho de que esté en perfecto castellano y que, salvando la obvia diferencia de que se trata de una versión de coña, sigue un hilo argumental perfectamente coherente.

Si ***Link get laids*** tenía gracia, esta versión es sencillamente mortal. Sus continuas alusiones a chascarrillos de *Chiquito de la Calzada* (no, no hace *mangas*, es humorista), su grotesco humor negro y su omnipresente cachondeo son capaces de elevar el barriobajero vocabulario que utiliza a la categoría de admirable.

No obstante, aprecio inconcebible el *factum* de que *aqueste* paupérrimo en léxico, facundia y/o verborrea alcance a prodigar un resumen de la factura de tamaño proyecto. Así pues, dejemos que sea el mismo ideador, *Chrono* (antes *Cthulhu*), describir su trabajo (joder que asco me doy):

"Esta *ROM* es una traducsión del ***zelda*** "***link's awakening***" al español, pero no al español tipo telediario y de *high standing* ke todos conocemos, sino al más bajo y denigrante castellano que se habla por las calles de los barrios bajos.

En isla barbate la gente es drogadicta, ninfómana, se dedica al pillaje, y los niños prefieren liarse un peta antes de comerse un chupa-chups... Este es un ***Zelda*** alternativo, donde los personajes viven en un ambiente marginal, y por lo tanto, hablan como marginales.

Aviso: Alto contenido Violento y Sexual en los diálogos, no se lo vayas a poner a tu hermano pequeño, que puede que le afecte al cerebelo, aunque creo que los programas infantiles de la tele y *Leticia Sabater* en concreto son MUCHÍSIMO peores."

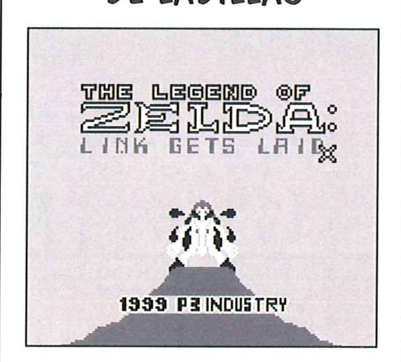
La historia comienza más o menos igual aunque ésta se acerca más a la original que a la de ***Link get laid***. Nuestro protagonista, *Zerda*, deberá escapar de Isla *Barbate* despertando al pez *Jincho*. Para ello contará con la ayuda de *Marin* (la tía más ninfomaníaca y porreta de la isla) y *Tarin*. Lo que viene a partir de ahí son muchas cosas... pero previsibles NO.

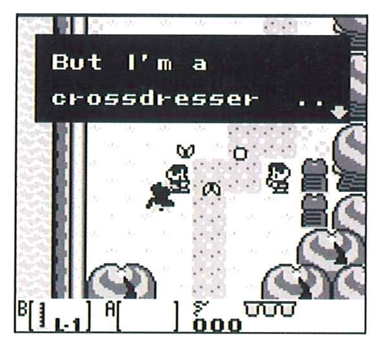
Realmente no hay mucho más que decir de una adaptación de un juego tan sumamente conocido. Tal vez lo mejor de estas adaptaciones no oficiales es que los que jugaron a ***Zelda*** en su momento tendrán una nueva motivación para explorar sus secretillos otra vez.

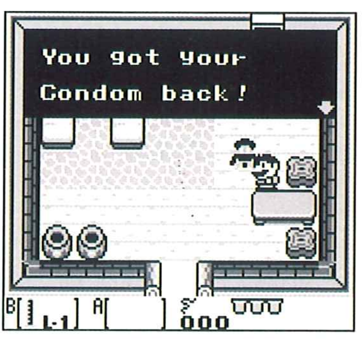
Solo un consejo. Si vuestro amigos o familiares os ponen sobre aviso de que vais por ahí berreando "¡¡QUE ME DA LA TRIKINOSIS!! ¡¡¡QUE ME DA!!!" dejad el juego un tiempo, no querréis acabar como yo ¿verdad?

Amano
amano_ai@retemail.es

THE LEGEND OF ZELDA LINK SE CONTAGIA DE LADILLAS









¡Suscríbete!

Suscríbete por teléfono en el (93) 477 02 50 

A la Revista Independiente de PlayStation y Consolas que esperabas...

20%

de descuento sobre el precio de portada

Ahora tú eliges...



Con CD-ROM

*CDROM para ordenadores compatibles PC no utilizable en consolas



... o Sin CD*

*sólo por suscripción no se vende en quioscos

☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING-CD durante un año a partir del Nº........... por el precio de 7.632 ptas., Ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCIÓN ....

CIUDAD .... C.P. ....

PROVINCIA ....

EDAD .... TELÉFONO ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 7.632 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

Número. ....

Fecha de caducidad de la tarjeta ....

Titular de la tarjeta ....

Firma:

☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING durante un año a partir del Nº........... por el precio de 3.792 ptas., Ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCIÓN ....

CIUDAD .... C.P. ....

PROVINCIA ....

EDAD .... TELÉFONO ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 3.792 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

Número. ....

Fecha de caducidad de la tarjeta ....

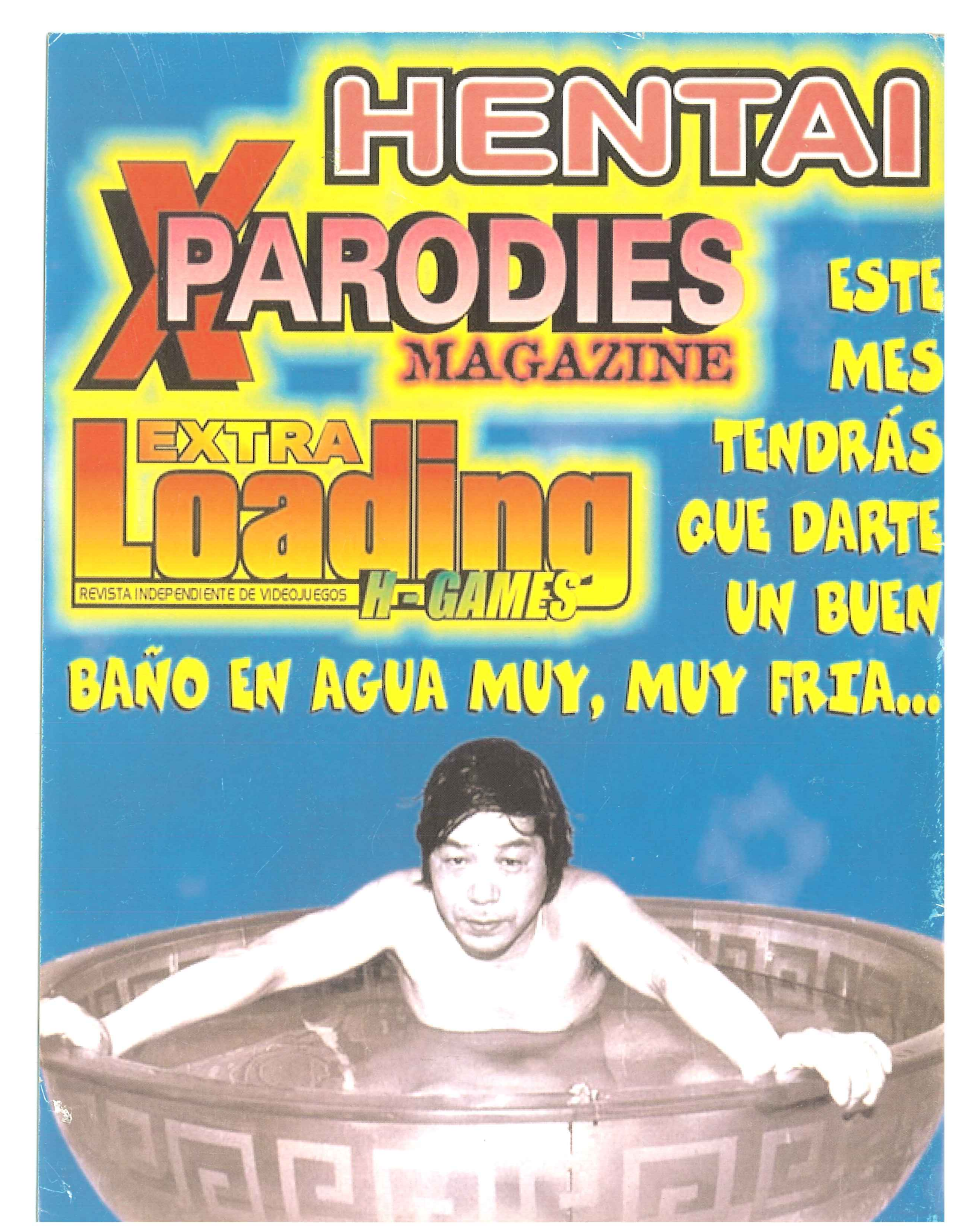
Titular de la tarjeta ....

Firma:

Enviar el cupón por correo o por Fax a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant J



La inocencia más jugosa, cada mes en tu quiosco.
Publicacion para adultos
HENTAI
LO QUE NADIE SE ATREVÍA A ENSEÑARTE
Numero 4
975 ptas. 5,86 €
G-TASTE
AZPIRI
HENTAI
número 4
Bondage Fairies
Refrain Blue
G-Taste
Sex and Zen II
Dragon Raider
Maestra para todo
UNA TEMPERATURA QUE NO PODRÁS COMBATIR


HENTAI
X PARODIES
MAGAZINE
EXTRA
Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS
H-GAMES
ESTE MES TENDRÁS QUE DARTE UN BUEN
BAÑO EN AGUA MUY, MUY FRIA...